

Industriegigant 2 & Grand Prix 4
Modelleisenbahn-Charme plus Spieltiefe: Wer wird Millionär?
Temporausch plus Traumgrafik: Wer wird F1-Weltmeister?
Hardware: Mitreden & mittuhen
So schnell wird die Geforce5 + Grafikwunder DirectX 9 + Windows-XP-Tuning + brandneue Grafikkarten im Test.
08/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
www.pcgames.de
4 191278 204996 08
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Mit DVD + 2 CDs für nur € 4,99
Warcraft 3
TEST, TIPPS + MEGA-VIDEO
ENDLICH DA! Vier Fantasy-Rassen + 3D-Grafik + Editor + Action im Battle.Net: Alle Neuerungen und Details genau erklärt!
Mafia, Robin Hood, NFS: Hot Pursuit 2
Ausführlich gespielt: Das werden die Knüller im Herbst!
2 CDs + DVD: INHALT AUF SEITE 178
DEMO-CD: 7 Top-Demos
Neverwinter-Nights-Editor
Syberia
Neocron
NWN-EDITOR
WER BAUT DEN SCHÖNSTEN ROLLEN-SPIEL-DUNGEON?
+ Der Industriegigant 2, Cycling Manager 2
+ Global Operations, Strategic Command
VIDEO-CD: 55 Spiele-Videos
DIE SPIELE-HITS 2003
Mega-Videos: Grand Prix 4 & Neverwinter Nights
JETZT UPDATEN: Dungeon Siege 1.09b, Counter-Strike 1.5, Port Royale 1.1, u. v. m.
+ über 200 Screenshots von Age of Mythology, Deus Ex 2, Freelancer, Sims Online u. v. m.
PC Games -DVD: Extra-Software
NEU: Tiger Woods 2002
+ Demos: Giants, NOLF, Star Trek: New Worlds
+ 12 Shareware-Spiele und 20 Spitzen-Tools
+ CS 1.5 & HL 1.1.1.0: 450 MB Full-Updates
90 Minuten Video-Show
+ Extra-DVD-Videos: Commandos 3, Gothic 2, Raven Shield, Praetorians, Splinter Cell u. v. m.
+ Kino-Trailer: Erkan & Stefan 2, MIB 2
SPECIAL FEATURE AUF DVD
INTERAKTIVE TESTS ZU WARCRAFT 3, GRAND PRIX 4 & NEVERWINTER NIGHTS
MIT DOPPEL-POSTER!
NOTHING GETS CLOSER
MAKE YOUR PLAY
7 Seiten Test + Einsteiger-Tipps + 10 Minuten Video + Editor auf CD
Neverwinter Nights
Überraschendes Test-Ergebnis: Ist das Rollenspiel-Epos besser als Dungeon Siege, Morrowind und Baldur's Gate 2 zusammen?
gta III
Port Royale
GTA 3: Ruckelfrei und Spaß dabei
Tuning-Tipps, Cheats und geheime Kniffe zum Action-Spiel des Jahres
Geheime Tricks zu Port Royale, Neverwinter Nights, Warcraft 3 u. v. m.

PC CD-ROM

SEGA PC



Das Ziel ist der Weg - und der muss kurz sein!

Befördern Sie innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Fahrgäste und machen Sie das meiste Geld.
Denn nur Bares ist Wahres!



DON'T THINK AND DRIVE!

Parks, Treppen, Marktplätze oder U-Bahn Schächte sind willkommene Abkürzungen, um mit turbulenten Stunts und besonders waghalsiger Fahrweise ein Extra-Trinkgeld einzusacken.
Ohne Vollgas besteht nicht der Hauch einer Chance!



Segas rasante Taxi-Action endlich auch für den PC, mit genialen Grafiken und höchster Auflösung!



Erhältlich ab Juni 2002!





STRANGELITE

www.empireinteractive.com

Original Game © SEGA CORPORATION, 1999, 2000 © SEGA / Hitmaker, 2000. All rights reserved. PC version developed by Strangelite. Published by Empire Interactive Europe Ltd
Empire is a registered trademark, and the E logo is a trademark of Empire Interactive Europe Ltd. All rights reserved.

EMPIRE INTERACTIVE



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Der Countdown läuft

Dienstag | 04. Juni 2002

Huch, nur noch zwei Monate bis zum zehnjährigen Jubiläum von PC Games. Klar, dass das gefeiert werden muss. Auf www.pcgames.de haben wir die Leser bereits um Vorschläge für das Geburtstagsheft gebeten. Natürlich auch an dieser Stelle die Frage: Was wünschen Sie sich für die Anfang September erscheinende Festschrift? Ein Riesenposter mit allen Spielehits der letzten zehn Jahre? Die PC-Games-Historie im Zeitraffer? Einen Nachdruck der ersten Ausgabe? Einen Blick hinter die Kulissen? Wir sind gespannt auf Ihre Ideen – schreiben Sie unter dem Stichwort „Wünsch dir was" an chefredaktion@pcgames.de, per Fax an 0911-2872-200 oder an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Donnerstag | 13. Juni 2002

Daniel Kreiss formatiert die Festplatte, findet beim Aufräumen längst verschollen geglaubte Spiele-Raritäten und lädt zu einer feuchtfröhlichen Abschiedsparty: Nach drei Jahren Frondienst bei PC Games legt der rasende Reporter eine Schaffenspause ein und trampt zunächst drei Monate lang durchs Reich der Mitte. Und zwar auf die harte Tour – lediglich ausgestattet mit Flugticket, Rucksack und „Langenscheidts OhneWörterBuch – 500 Zeigebilder für Weltenbummler"; anschließend wird er das jahrelang für PC Games verschobene Studium aufnehmen. Viel Spaß in China, Daniel! Und danke für tolle Reportagen und gründliche Tests.

Freitag | 14. Juni 2002

Exklusiv bei PC Games: **Wing Commander 6**, **Ultima 10**, **Dungeon Keeper 3**, **Baldur's Gate 3** und **Monkey Island 5** kommen! Zumindest, wenn man an das Gesetz der Serie glaubt: Wenige Stunden nach der Interview-Anfrage bei Blue Byte für die Rubrik „Was macht eigentlich ..." wird doch glatt **Siedler 5** angekündigt. Und ist es Zufall, dass eine Ausgabe zuvor Chris Sawyer interviewt wurde und tags darauf die **Rollercoaster Tycoon 2**-Pressemitteilung über die Ticker lief? Gleiches gilt für Volker Wertichs **Spellforce** (PCG 05/02)? Die Fragebögen für Bullfrog & Co. liegen bereits in der Schublade.

Montag | 17. Juni 2002

35 Grad! Und die Temperatur steigt in den Redaktionsräumen noch weiter an, als feierlich die Testmuster von **Warcraft 3**, **Neverwinter Nights** und **Grand Prix 4** installiert werden. Ein guter Monat, ein gehaltvoller Monat: Nie zuvor gab es so viele Neuzugänge im Einkaufsführer. In einigen Fällen erleben wir allerdings auch Überraschungen – im positiven wie im negativen Sinne. Aber dafür sind wir ja schließlich da, um Sie vor Fehlkäufen zu bewahren und auf lohnende Geheimtipps hinzuweisen.

Montag | 17. Juni 2002

Tipps-Profi Lars Theune hat in den vergangenen Jahren tausenden von Lesern aus der Patsche geholfen: Mit Komplettlösungen. Mit Cheats. Mit Übersichtskarten. Zuletzt erreichten ihn stapelweise Briefe und E-Mails zu **GTA 3**, die er geduldig beantwortete. Jetzt zieht es ihn aus privaten Gründen zurück in die Göttinger Heimat; als freier Autor für die Tipps&Tricks-Abteilung bleibt er den Lesern erhalten. Sein Nachfolger heißt Ralph Wollner, ist ein ebenso exzellenter Spiele-Kenner und steht allen PC-Spielern ab sofort mit Rat und Tat zur Seite. Danke und bis bald Lars, willkommen Ralph!

Allzeit ein schattiges Plätzchen, attraktive Sommerbräune und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE

... trägt heimlich Strumpfhosen. Zumindest ein paar Stunden lang, als Volksheld Robin Hood beim Exklusiv-Besuch von Spellbound (**Airline Tycoon, Desperados**) in Kehl/Rhein. Wie sich das anfühlt: Seite 28.

DANIEL CH. KREISS



... kündigte an: „Wartet nur, eines Tages komm ich ins Fernsehen." Kollegen-Gelächter. Und dann war er plötzlich drin – im GIGA-Games-Studio im Düsseldorfer Hafen. Wie's dort zugeht, lesen Sie ab Seite 18.

DAS PC-GAMES-TEAM

... verlegte das Spielen, Testen, Screenshot-Machen, Filmen, Schreiben und Konferieren zeitweise auf die Nachtstunden, um nicht nur die Spiele der deutschen Nationalmannschaft live verfolgen zu können.



Inhalt 8/2002

Aktuelles

News

Im Düsseldorfer Medienhafen entsteht die weltweit einzige tägliche TV-Show über Computerspiele. Lesen Sie, wie viel Stress das bedeutet, aber auch wie viel Spaß das macht.



Y-Project
Ein Shooter aus Deutschland, noch dazu mit **Unreal 2**-Grafik? Lesen Sie mehr über den deutschen Hoffnungsträger im Action-Genre.

PC-Games-Leser äußern sich zu der Frage, wie sie mit Gewaltdarstellungen in PC-Spielen umgehen.

Vorschau

Strategie

Action

Abenteuer

Sport



Neverwinter Nights
Wird das Mega-Rollenspiel der **Baldur's Gate**-Macher die immens hohe Erwartungshaltung der Fan-Gemeinde erfüllen können?

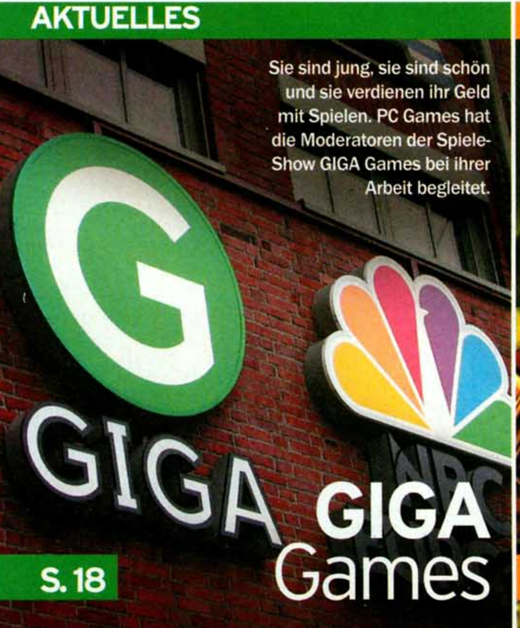
Test

PC-Games-Einkaufsführer

Spiel des Monats

Strategie

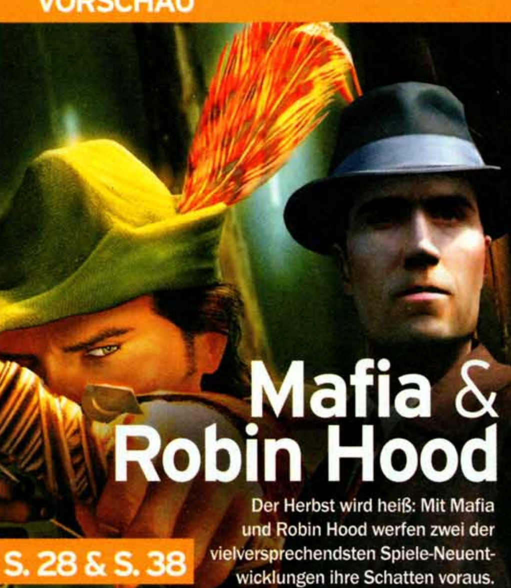
AKTUELLES



Sie sind jung, sie sind schön und sie verdienen ihr Geld mit Spielen. PC Games hat die Moderatoren der Spiele-Show GIGA Games bei ihrer Arbeit begleitet.

GIGA Games S. 18

VORSCHAU



Mafia & Robin Hood
Der Herbst wird heiß: Mit Mafia und Robin Hood werfen zwei der vielversprechendsten Spiele-Neuentwicklungen ihre Schatten voraus.
S. 28 & S. 38

TEST



Es gibt Spiele, die sich wirklich niemand entgehen lassen darf. Sehen Sie, warum Warcraft 3 unbedingt dazugehört.

Warcraft 3 S. 60

Tipps & Tricks

Hardware



Grand Prix 4
Geoff Crammond, das „Mastermind" der bisher besten Formel-1-Spiele, legt seine vierte Racing-Simulation vor. Pole-Position?

Wie schnell wird die nächste Grafikkarten-Generation? Was bringt die neue Grafikschnittstelle DirectX 9? Welche Grafik-Engines sind die besten?

Ruckelfrei und Spaß dabei: Die wichtigsten Tuning-Tipps, wie Sie der Grafik des Gangster-Epos Beine machen und den Spielspaß-Turbo einschalten.

Windows kaputt? Lähmender Bootvorgang? Performance-Probleme beim Spielen? Lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Windows XP besser beherrschen.

Ruckelt Ihr Spiel trotz neuer Grafikkarte? Reicht Ihr System für **UT 2003**? Die PC-Games-Hardware-Experten wissen Rat.

Service

TIPPS & TUNING

Keinen Plan bei Warcraft 3? Grafik-Ruckler in Liberty City und Staunton Island? PC Games hilft.

Warcraft 3 & GTA 3 ab S. 143



HARDWARE

Hardware-Know-how für PC-Spieler: Wie schnell wird die Geforce 5? Was bringt DirectX 9? Wie optimiere ich Spiele-PCs unter Windows XP?

Mittunen & Mitreden ab S. 166

Anzeige





Rainbow Six: Raven Shield

Was man mit der aktuellen **Unreal**-Engine nicht alles machen kann: Der dritte Teil der **Rainbow Six**-Reihe begeistert mit unglaublich detaillierten Charaktermodellen und Waffen. Dazu gibt's eine gewohnt spannende Storyline von Thriller-Spezialist Tom Clancy und 15 abwechslungsreiche Missionen, in denen Sie unter anderem eine Biowaffen-Fabrik stürmen und die Geiselnahme in einer Londoner Bank beenden sollen. Wenn **Raven Shield** auch inhaltlich hält, was es optisch verspricht, sollten sich Taktik-Shooter-Fans den Jahresurlaub bis zum Herbst aufheben.

Entwickler................................Red Storm Entertainment
Anbieter..Ubi Soft
Termin..September 2003


POLICE

- **Der Nachfolger zu Arena™ & Daggerfall®:**
  Die preisgekrönten Rollenspiellegenden aus den Jahren 1994 und 1996

- **Eine eigene virtuelle Welt:** Erforsche ein von Menschenhand erschaffenes Universum, welches den Begriff „Interaktivität" an die Grenzen der Vorstellungskraft treibt.

- **Eine noch nie dagewesene Freiheit:** Erschaffe jeden vorstellbaren Charakter aus 10 Rassen und 21 Klassen. Dein Handeln bestimmt den Verlauf der Geschichte. Das Wort Freiheit erhält eine ganz neue Bedeutung.

- **Eine Technologie der nächsten Generation:**
  Unglaublich realistische Texturen und Objekte und ein dynamisches Wettersystem versetzen dich wahrhaftig in eine andere Welt.

Die zweite CD-Rom - das einzigartige The Elder Scrolls Construction Set: Verändere die Welt von Morrowind oder Erschaffe sie neu für das unendliche Abenteuer deines Lebens! Es verleiht deiner Kreativität freien Lauf und die Möglichkeit dein Werk mit anderen zu teilen. (nur in der PC-Version)





XBOX

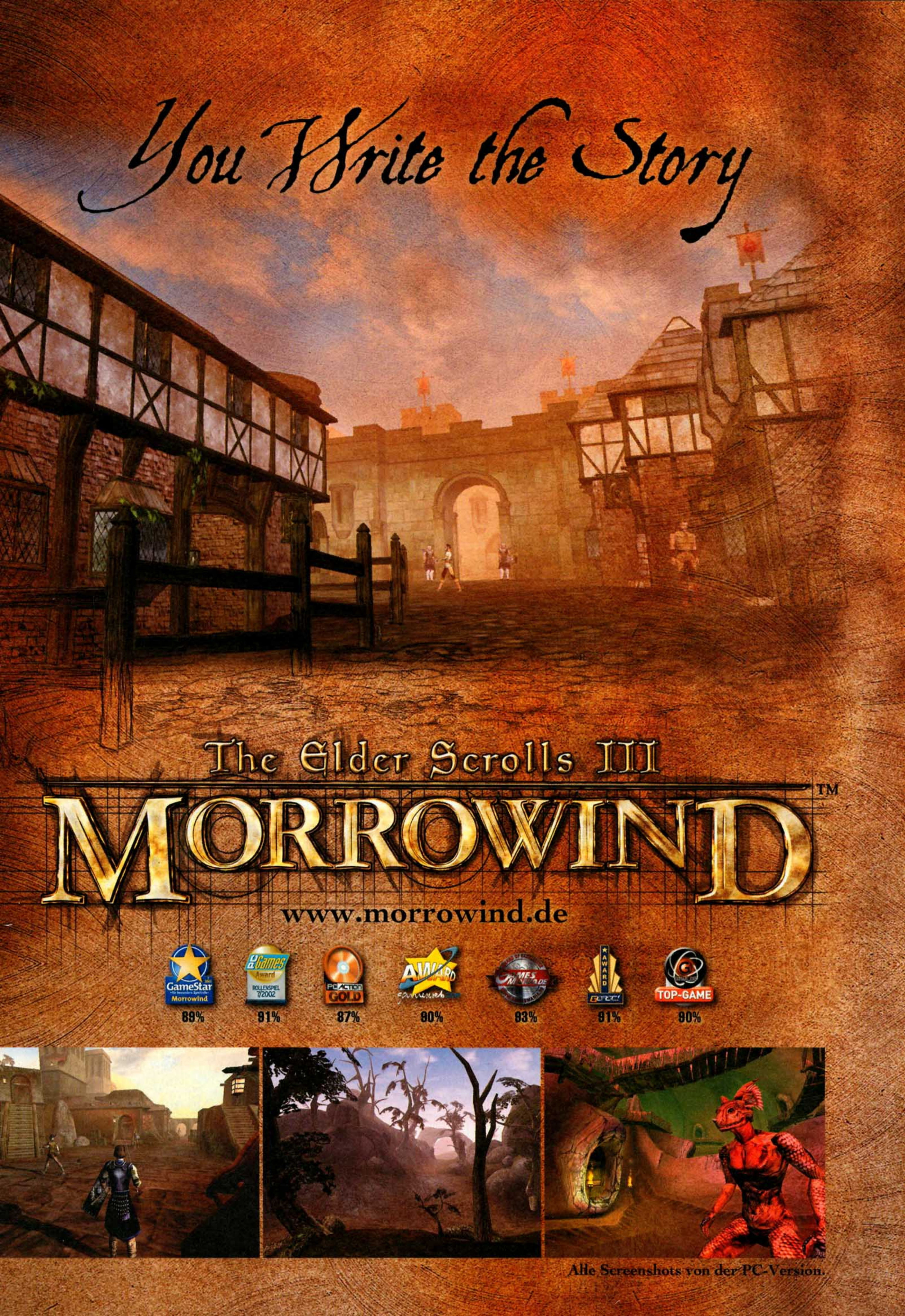








© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.


You Write the Story
The Elder Scrolls III
MORROWIND™
www.morrowind.de
GameStar
Morrowind
89%
PC Games
Award
ROLLENSPIEL
7/2002
91%
PC ACTION
GOLD
87%
AWARD
90%
93%
AWARD
91%
TOP-GAME
90%
Alle Screenshots von der PC-Version.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Blizzard oder der Weg des Erfolgs

Was unterscheidet ein erfolgreiches von einem weniger erfolgreichen PC-Spiel? Jenseits der Einschätzung von Fachleuten und Verbrauchern ist die Entwicklung zu beobachten, dass immer weniger Neuveröffentlichungen den Markt unter sich aufteilen. Wenige Titel verkaufen hohe Stückzahlen, während der Löwenanteil nur auf geringes Käuferinteresse stößt. Bemerkenswert ist, dass ein Entwicklungs-Studio regelmäßig die vordersten Chart-Platzierungen stürmt. Ohne prophetisch sein zu wollen, auch das jüngste Kind von Blizzard Entertainment, Warcraft 3, wird da keine Ausnahme machen. Mir stellt sich die Frage, warum es anderen so schwer fällt, solche Triumphe zu feiern? Was machen die Herren von Diablo und Warcraft anders? Punkt 1: Blizzard erfindet keine neuen Spielideen. Punkt 2: Blizzard setzt nicht auf High-End-Technik. Punkt 3: Blizzard pflegt die eigene Produkt-Welt. Im Umkehrschluss: Neue, abgefahrene Spielideen bergen das Risiko, am Ziel vorbeizuschießen. Technische Sperenzchen schränken die Käuferschar von vornherein ein. Die Amerikaner haben das erkannt. Sie setzen konsequent auf den Ausbau der eigenen Markenwelt und eine bedingungslose Qualitätssicherung. Dafür nimmt Blizzard ohne zu zögern Terminverschiebungen von mehreren Monaten in Kauf. Am Ende stand bislang immer ein astreines, zeitgemäßes Produkt. Deshalb gilt Blizzard bei uns Käufern zu Recht als einer der glaubwürdigsten Spiele-Entwickler. Ähnliche Wege, allerdings in einem anderen Maßstab, schlägt auch Electronic Arts ein. Nach dem Aufbau der Spiele-Labels EA Games und EA Sports verfolgt der weltgrößte Spiele-Hersteller eine geradlinige Markenpolitik. Diese hält an eigenen erfolgreichen Spiele-Serien fest, setzt aber auch auf publikumsträchtige Lizenzen. Mit Blizzard gemein ist das ausgeprägte Qualitätsdenken und der Verzicht auf übertriebene Innovationen. Die Besinnung auf eigene Stärken und unbeirrtes Streben nach Produktqualität werden zukünftig erfolgreiche von weniger erfolgreichen Spiele-Entwicklern unterscheiden. CHRISTIAN MÜLLER

HAPPY BIRTHDAY

20 Jahre Lucas Arts

Mit „Lucasfilm Games" war **Star Wars**-Regisseur George Lucas 1982 ausgezogen, um nach den Kinoleinwänden auch die Computerbildschirme zu erobern. Ihre Sternstunde hatten die später in Lucas Arts umgetauften Studios Anfang der 90er als Adventure-Spezialisten mit Klassikern wie **Monkey Island, Indiana Jones** und **Day of the Tentacle**. Derzeit werkeln die Kalifornier unter anderem am sechsten Indy-Teil sowie an einer Fortsetzung des Biker-Abenteuers **Vollgas** (**Full Throttle**).



PORT ROYALE

Bugs in der Verkaufsversion

Ascarons Piraten- und Handelssimulation **Port Royale** konnte beim Test in der vergangenen Ausgabe eine Spielspaßwertung von satten 88 Prozent nebst PC Games Award abstauben – unter dem Vorbehalt, dass die Macher die Fehler in der Testversion bis zum Verkaufsstart noch ausbügeln. Das ist den Programmierern leider nicht ganz gelungen: Hardware-Probleme und ärgerliche Bugs vermiesten vielen Kunden zunächst den Spielspaß. Der erste Patch brachte nach zwei Tagen Abhilfe, mit Version 1.15 waren dann die meisten Fehler, etwa in der Seeschlacht oder bei ATI-Grafikkarten sowie Programmabstürze, ausgemerzt. Deshalb bleiben wir bei der Kaufempfehlung für **Port Royale**.

DIE SIEDLER 5

Siedeln in 3D

Nun ist es raus: Blue Byte setzt im fünften Teil der legendären **Siedler**-Saga auf eine 3D-Engine à la **Warcraft 3**. Bislang existieren zwar nur eine Liste von Ideen und einige Konzeptzeichnungen, die verraten aber schon eine Menge. So besinnen sich die Entwickler auf ihre Wurzeln, genauer gesagt auf den zweiten Part der Serie, der bei den Fans noch immer als der beliebteste gilt. Denen könnte Blue Byte einen Herzenswunsch erfüllen und das in Teil 3 abgeschaffte Wegesystem wieder einführen. Die ersten Bilder – eine Kuhfarm, ein Küchengebäude und eine Bäckerei – lassen vermuten, dass zumindest die Römer erneut einen Auftritt haben werden. Konflikte sollen auf „äußerst originelle Art und Weise" ausgetragen werden; denkbar wäre eine Rückkehr zum passiven Kampfsystem eines **Siedler 2**. Wann der bislang namenlose Nachfolger erscheint, steht noch in den Sternen. Mehr über das Projekt und Blue Byte erfahren Sie auf Seite 194.



GEWALT IN SPIELEN

Altersfreigabe nun auch in den USA?

Geht es nach dem Kongressabgeordneten Joe Baca, soll auch in den Vereinigten Staaten eine verpflichtende Alterskontrolle für Spielesoftware eingeführt werden. Bislang sind dort die Alterseinschätzungen der ESRB – ähnlich der USK – für die Händler nicht bindend. Auch ein 12-Jähriger kann **GTA 3** kaufen, das laut ESRB erst ab 17 geeignet ist.

FUNATICS

Die Cultures-2-Macher von der **Pleite** bedroht

Vom Insolvenzantrag von Phenomedia (**Moorhuhn**) ist auch Funatics (**Cultures 2, Zanzarah**) betroffen: Weil die Mutterfirma den Mülheimern den Geldhahn zugedreht hat und die Zeit drängt, sucht das 30-köpfige Team händeringend nach einem Publisher, der das bereits fix und fertige **Cultures 2**-Add-on auf den Markt bringt sowie neue Spiele finanziert.

NAPOLEON

Strategiespiel zum TV-Ereignis



Infogrames hat sich die Spiele-Rechte am TV-Film **Napoleon** gesichert. Für die mit rund 40 Millionen Euro Budget teuerste europäische Fernsehproduktion des letzten Jahres wurden unter anderem Stars wie John Malkovich und Gérard Depardieu gebucht. Rechtzeitig zum Sendestart der dreiteiligen Miniserie im Herbst sollen PC-Strategen in der Rolle Napoleons Europa erobern – ohne Waterloo.

AGE OF MYTHOLOGY

Spielt Deutschland zuerst den Hit?

Weil Microsoft das Echtzeit-Strategiespiel **Age of Mythology** im Oktober ungern gegen den Aufbau-Konkurrenten **Anno 1503** antreten lassen möchte, wird das Spiel hierzulande möglicherweise etwas früher veröffentlicht. Laut dem Branchenblatt **MCV** fanden bereits Gespräche mit **Anno**-Publisher Electronic Arts statt, um einen zeitlich versetzten Verkaufsstart beider Spiele zu ermöglichen.



AGE OF MYTHOLOGY Wegen Anno 1503 erscheint der Age-of-Empires-Nachfolger hierzulande eventuell früher.

NACHWUCHSENTWICKLER

Adventure im Blade-Runner-Stil

Ein Lichtblick im scheintoten Abenteuer-Genre könnte **Knight of the Tortured Souls** werden – wenn die Atmosphere Studios dafür einen Publisher finden. In dem Adventure schlüpfen Sie in die Haut eines Detektivs, der in einer düsteren Zukunftswelt à la **Blade Runner** einen mysteriösen Killer jagt.

ECHTE HANDARBEIT Die düster-futuristischen Hintergründe sind handgezeichnet und -koloriert.

Warcraft-3-Goodies

Pünktlich zur Fertigstellung von Warcraft 3 kommt ein offizielles, 200 Seiten starkes Strategiebuch in die Läden. Unter dem Titel Mystical Tales verkauft Vivendi Universal zudem eine Doppel-Audio-CD mit Musik aus dem Spiel und verwandten Hits von Künstlern wie Bush, Enigma und Hayes.

Neues Blizzard-Projekt?

Warcraft-Hersteller Blizzard Entertainment baut seine Studios aus. Daher werden derzeit Fachleute gesucht – vom Programmierer bis hin zum Spieldesigner. Die Vermutung liegt nahe, dass die Amerikaner bereits an einem neuen Projekt arbeiten.

Bei Anruf Spiel

Die T-Punkt-Filialen der Deutschen Telekom werden in Zukunft Spielesoftware, vor allem Online-Spiele, anbieten. Derweil läuft das Pilotprojekt Games on Demand bei T-Online: Für 99 Cent darf man ein Paket mit fünf Spielen eine Woche lang nutzen.

Counter-Strike-Boom

Im Mai ist der Absatz des in die Jahre gekommenen Taktik-Shooters Counter-Strike um über 250 Prozent gestiegen. Zwei Gründe dürften verantwortlich sein: „Werbung" und Torschlusspanik. Nach dem Erfurter Massaker machten zahllose Medienberichte dieses Spiel bekannt, zudem drohte Counter-Strike die Indizierung.

WWCL-Finale in Celle

Vom 2. bis 4. August 2002 werden in der Congress Union in Celle die PCA-WWCL-Finals ausgetragen. Unter den Finalisten der 2. Saison werden gängige Ego-Shooter sowie Starcraft ausgefochten, als Hauptpreis in der Sparte Serious Sam winkt ein von Take 2 gestifteter Smart. Infos gibt es unter http://finals.wwcl.net.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	▲4	GTA 3
2	NEU	SUDDEN STRIKE 2
3	NEU	MORROWIND
4	▼2	FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002
5	NEU	F1 2002
6	▼1	DUNGEON SIEGE
7	NEU	GRAND PRIX 4
8	▼3	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4
9	▼5	JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
10	▼6	DIE SIMS: URLAUB TOTAL

Quelle:



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 GTA 3
(Rockstar Games/Take 2 Interactive)
FREISTOSS gibt es auch für Jung-Gangster nicht: Die Damen des horizontalen Gewerbes verlangen Geld, frischen aber die Gesundheit auf, na denn!
NEU – Vormonat: -



2 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
(Raven Software/Activision)
EINWURF von Yoda bei der Jedi-Sitzung nach der Schlacht am Ende von Episode 2: „Elf Klone müsst ihr sein!"
Vormonat: 1



3 DUNGEON SIEGE
(Gas Powered Games/Microsoft)
ELFMETER bis zum Dungeon-Eingang, acht Leute in der Party, 27 Monster im Rücken und ein Heiltrank – böses Foul!
Vormonat: 2





4 MORROWIND
(Bethesda Softworks/Ubi Soft)
ECKE abgesucht, Kisten und Schränke geöffnet: Irgendwo muss doch das ... Moment mal, was suche ich eigentlich?
NEU – Vormonat: -



5 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
(2015/Electronic Arts)
FLANKE sichern! Mit zehn Mann angreifen, los! Ach ja, Fußball-Trainer auf der Militär-Akademie sind geniale Taktiker.
Vormonat: 3





6 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
FAN-GESÄNGE sorgten neulich beim Clanwar für Verwirrung: „Steh auf, wenn du ein Sniper bist, steh auf ..."
Vormonat: 4





7 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Vivendi Universal Interactive)
HACKENTRICK des Barbaren: Man nimmt zwei Äxte, läuft in einen Monsterhaufen und aktiviert den Wirbelwind.
Vormonat: 12





8 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
STRAFRAUM bei Luder Viconia? Gibt es nicht, die will das! Tja, hätten Sie mal bis zu Ende gespielt, dann wüssten Sie es.
Vormonat: 11



9 SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)
(Raven Software/Activision)
AUSWECHSLUNG vor dem Spiel gegen die BPjS: Die gesamte Mannschaft wurde geschickt durch Androiden ersetzt.
NEU – Vormonat: -



10 DIE GILDE
(4 Head Studios/Jowood)
ERSATZBANK will Ihnen kein Geld geben? Die Lösung: Verkaufen Sie Klose an den Turiner Kaufmann Juventus.
Vormonat: 5



GEWINNSPIEL

Warcraft 3 für Fans

Jetzt gewinnen: Zum Verkaufsstart des neuen Echtzeit-Strategie-Spektakels verlosen PC Games und das Online-Versandhaus Amazon.de vier **Warcraft 3**-Exemplare und vier Actionfiguren, darunter den „Warchief" der Orks und den „Arch Druid" der Nachtelfen. Die Gewinner geben wir in einer der nächsten PC-Games-Ausgaben bekannt. Es geht aber noch schneller: Wer nicht abwarten kann, zu erfahren, ob er zu den Glücklichen zählt oder grundsätzlich nie etwas bei Preisausschreiben gewinnt, der kann bei Amazon.de direkt bestellen. Unter www.amazon.de/ warcraft finden sich alle wichtigen Artikel rund um Blizzards Fantasy-Saga.



DIE PREISFRAGE:
Welche vier Völker streiten in Warcraft 3 um die Vorherrschaft?

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Warcraft 3, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder schicken Sie eine E-Mail an warcraft3@pcgames.de (Anschrift nicht vergessen!)

Mitmachen dürfen alle Leser der PC Games, ausgenommen die Mitarbeiter von Amazon.de und Computec Media. Einsendeschluss ist der 6. August 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich von uns benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.



PC GAMES ONLINE

Neue Features

Jetzt können Sie Ihr wahres Gesicht zeigen: Ab sofort werden Ihre Beiträge in den Foren auf www.pcgames.de auf Wunsch mit einem frei wählbaren Foto oder Motiv versehen. Schauen Sie doch gleich mal nach, welche Bildchen sich die PC-Games-Redakteure ausgeguckt haben. Außerdem neu: Die Übersichtsseite für Lesertests – inklusive Statistiken und Autoren-Hitparade. Wer weiß, vielleicht entdecken wir hier ja ein schlummerndes Talent für die Redaktion. Schnäppchenjägern empfehlen wir den PC-Games-Shop: Hier erwarten Sie Profi-Hardware und Top-Spiele zu Freundschaftspreisen.

TIPPS & TRICKS SONDERHEFT

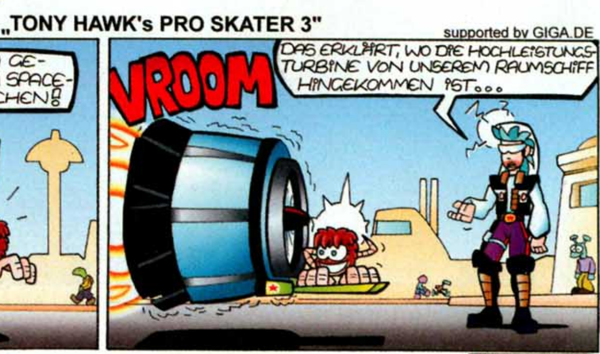
PC Games hilft



Verzweifelt, weil Sie das 100. Bonus-Päckchen in Liberty City nicht finden? Weil Sie sich in Ehb verlaufen? Weil Jedi Dessan rumzickt? Mit dem neuen **Tipps & Tricks Sonderheft** von PC Games schaffen Sie's – garantiert. Übersichtskarten, erklärende Screenshots und Hunderte von Cheats und Kniffen auf 100 Seiten zeigen Ihnen, wo's lang geht. Als Bonus auf vier randvollen CD-ROMs: Gigabyte-weise Patches, Demos, Videos und das von vielen Lesern geforderte PC-Games-Komplettarchiv. Jetzt ab sofort für 7,50 Euro überall im Handel!

TIKWA SPACERAT „TONY HAWK's PRO SKATER 3" supported by GIGA.DE





WWW.SPACE-RAT.DE

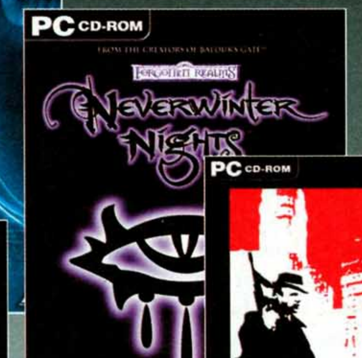


Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

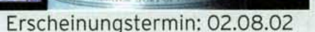


Die besten Spiele - Wir haben sie alle!





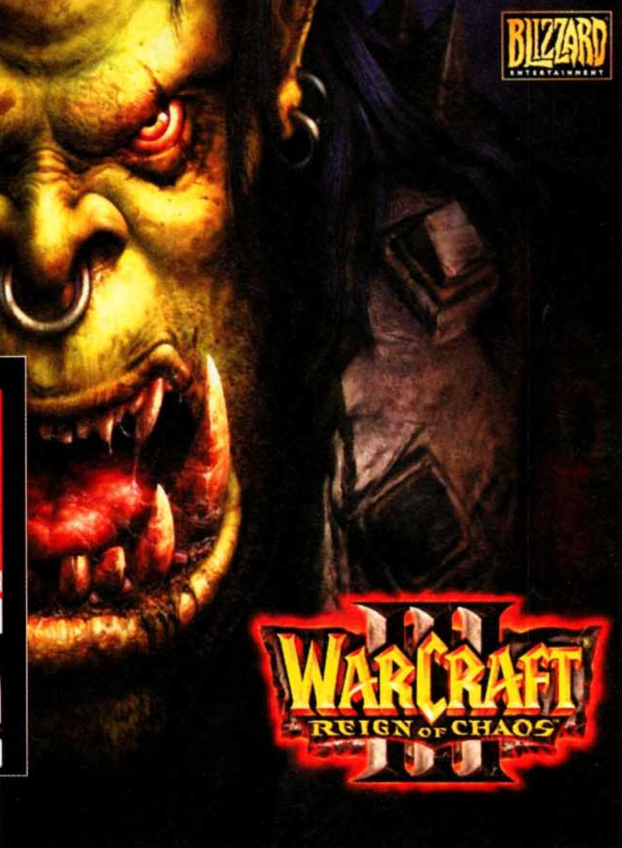




Erscheinungstermin: 02.08.02



Erscheinungstermin: 15.07.02



Erscheinungstermin: 05.07.02

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

NONNENMACHER NEU
Bahnhofstr. 11
26169 Friesyothe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

TOYS & MORE NEU
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

FRÜTEL SPORT & SPIEL NEU
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

BvL SPIELZEUGWELT NEU
Lindenstr. 22
48808 Lingen
0591/912220

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/935311

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
06074/29920

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
07362/6340

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
089/54507562

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
089/35652170

MONTE MEDIA
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
0881/41458

PLANET MEDIA
Ledererzeile 15
83512 Wasserburg am Inn
08071/510849

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912230

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
0941/37543

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:
KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

www.mcmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2002.

Radeon 8500 lebt

Ati erklärte vor kurzem, dass aktuell 25 Spiele die Krümmungstechnik (Truform) des Radeon-8500-Grafikchips, Smartshader (Pixelshader-Engine) oder Smoothvision (programmierbare Kantenglättung) unterstützen. Neben bereits fertigen Spielen wie Black & White (Version v1.1.3) oder Harry Potter werden ungefähr 100 noch entwickelt und innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheinen. Zu den unterstützenden Programmierern gehören unter anderem John Carmack (Doom 3) und Steve Sinclair (Unreal Tournament 2003).
www.ati.com

Neues Pentium-4-Mainboard

Leadtek stellte vor kurzem ein Pentium-4-Mainboard auf Basis des Intel854G-Chipsatzes vor. Das WinFast P4I845G unterstützt die neuen Sockel478-Pentium4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus und soll rund 160 Euro kosten.
www.leadtek.de

Norton-Software gratis

Auf der Webseite www.symantecquiz.com/de können Sie im nächsten Monat täglich das Softwarepaket SystemWorks 2002 gewinnen. Es besteht aus den Programmen Norton AntiVirus 2002, Norton Utilities 2002, CleanSweep 2002 und Roxio GoBack 3 Personal Edition.
www.norton.de



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



NVIDIA CG

Neue Grafik-Programmiersprache

Nvidia gibt Spieleprogrammierern ein neues Werkzeug an die Hand, um unter anderem aufwendige Pixel- und Vertexshader-Effekte leichter zu kreieren. Die Programmiersprache Cg soll realistischere 3D-Grafiken und -Effekte mit einem geringeren Aufwand ermöglichen und plattform- und hardwareübergreifend arbeiten. Der Sinn: Spiele sollen mit Cg wesentlich schneller, einfacher und gleichzeitig für PC und Konsolen hergestellt werden können. Die Liste der unterstützenden Firmen beläuft sich auf 43, darunter Namen wie Blizzard (**Warcraft 3**), Lionhead (**Black & White**) und Valve (**Half-Life**).

SPARKLE SP7200T2

Günstige Geforce4 Ti-4200

Der taiwanesische Grafikkartenhersteller Sparkle (Tel.: 06403-905010) ist bekannt für günstige Grafikkarten. Seit dem 24. Juni bietet der Computerhardware-Versand Alternate.de nun eine Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4200-Chip zum Kampfpreis von nur 179 Euro an. Die Grafikkarte besitzt 64 MByte DDR-SDRAM und einen VGA-Ausgang; die Garantiezeit beträgt drei Jahre.





TEAC POWERMAX 600

Einfach eine runde Sache

Teac (Tel.: 0611-7158300) bringt ein neues Subwoofer-System für Einsteiger auf den Markt. Das Powermax 600 liefert 25 Watt Effektivleistung (RMS), von denen 15 Watt auf den Subwoofer und jeweils fünf Watt auf die abgerundeten Satelliten-Boxen entfallen. Wer bei seinem Sound-System auf Ecken und Kanten verzichten will, muss 76 Euro für das Powermax 600 auf den Tisch legen. Die Anlage ist bereits im Handel erhältlich.

SAMPO KM-871SDT

19-Zöller zum Kampfpreis

Mit dem KM-871SDT bietet Sampo (Tel.: 0031-10-4730844) einen günstigen 19-Zoll-Monitor mit planer Bildröhre an. Das Gerät erreicht eine maximale Zeilenfrequenz von 110 kHz und stellt die maximale Auflösung von 1.600x1.200 Pixeln mit augenfreundlichen 85 Hertz dar. Der Monitor ist ab sofort für 269 Euro im Handel erhältlich. Der Clou: Der Monitor ist mit einem dreijährigen kostenlosen Vor-Ort-Austausch-Service ausgestattet.



High Speed für Internet-Fans.



* Zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte sowie einmaliges Bereitstellungsentgelt von 74,95 €.

Deutsche Telekom

Schnappschüsse auf CD

Egal ob Screenshots von der letzten LAN-Party oder die besten Internet-Comics – mit Magix Fotos auf CD & DVD können Sie Bilder auf eine CD oder DVD brennen und diese dann mit einem DVD-Player abspielen. Die Bildarchivierungssoftware ist für 30 Euro im Handel erhältlich.
www.magix.de

Software zu verlosen

Mit PC Games und Symantec können Sie in diesem Monat Software im Wert von rund 400 Euro gewinnen. Unter den Einsendern verlosen wir fünf Mal das Software-Paket Norton Internet Security 2002. Das Paket bietet erstklassigen Schutz vor Gefahren aus dem Internet, denn es enthält vier leistungsstarke Komponenten: Die Norton Personal Firewall verwehrt Hackern den Zugriff auf Ihren PC, Norton AntiVirus wehrt gefährliche Viren ab, Norton Privacy Control bewahrt Ihre persönlichen Daten und mit Norton Parental Control machen Sie Ihren PC kindersicher. Mit den vielen Funktionen des Paketes stellen gefährliche Attacken aus dem Internet kein Problem mehr dar. Der Preis jedes Softwarepaketes liegt bei 80 Euro. Um teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Norton, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?
- Ja
- Nein, aber geplant
- Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
- 500 bis 800 MHz
- 800 bis 1.200 MHz
- 1.200 bis 1.800 MHz
- Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?
- 64 MByte
- 128 MByte
- 256 MByte
- Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 105)
- Low-End
- Standard
- High-End
- Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Symantec und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. Juli 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

DIE PLÄNE VON AMD

„Neuer AMD-Prozessor **im Herbst 2002**"

PC Games: In welchen Versionen erscheint der neue Athlon XP?

Gütter: „Den neuen AMD Athlon XP gibt es in den Modellen 1700+, 1800+, 1900+, 2000+, 2100+ und 2200+."

PC Games: Was unterscheidet den neuen vom alten Athlon XP?

Gütter: „Der Athlon XP mit dem Codenamen ‚Thoroughbred' wird mit einer neuen, verbesserten 0,13-µm-Prozesstechnologie hergestellt. Sein direkter Vorgänger mit dem Codenamen Palomino wurde noch mit 0,18 µm gebaut. Die kleineren, feineren Strukturen ermöglichen es, kleinere Chips (80 mm² statt vorher 120 mm²) herzustellen, was die Produktionskosten senkt; zum anderen verbraucht der neue Prozessor auch bis zu 30 Prozent weniger Strom. Gleichzeitig haben wir die Geschwindigkeit erhöht. Der neue AMD Athlon XP ist jetzt bis zum Modell 2200+ erhältlich."


JAN GÜTTER, verantwortlich für Public Relations bei AMD Deutschland

PC Games: Auf welchen Sockel-A-Mainboards funktioniert der neue Athlon XP?

Gütter: „Nach einem BIOS-Update auf allen Sockel-A-Mainboards, die einen Front-Side-Bus von 266 MHz unterstützen. Außerdem muss der Spannungsregler eine Kernspannung von 1,5 Volt anbieten. Dies ist bei fast allen handelsüblichen Sockel-A-Mainboards der Fall. Somit lässt sich zum Beispiel mit geringen Kosten und Aufwand ein älteres System mit einem flotten AMD Athlon XP 2200+ aufrüsten. Auf der Webseite http://ask.amd.com pflegt AMD im Bereich ‚System Configuration Information' eine Liste mit allen empfohlenen Mainboards."

PC Games: Wird es auch einen Duron im kleineren Fertigungsprozess geben?

Gütter: „Das ist momentan nicht geplant."

PC Games: Wie weit ist die Entwicklung des nächsten High-End-Prozessors?

Gütter: „AMD plant, in der zweiten Jahreshälfte 2002 einen neuen Prozessor mit dem Codenamen Barton vorzustellen. Er soll gegenüber Thoroughbred einen größeren Level-2-Zwischenspeicher erhalten (512 KByte statt 256 KByte beim Thoroughbred). Wir erwarten uns davon einen weiteren Geschwindigkeitszuwachs."

Jan Gütter steht Ihnen am 10.07.2002 ab 20 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de Rede und Antwort.

MS-TECH L-3900

Dolby Digital im Paket

MS-Tech (Tel.: 02871-2197215) präsentiert ein 5.1-Surround-System mit Fernbedienung und Soundkarte. Das silberne Boxenset L-3900 hat eine Gesamtleistung von 45 Watt (RMS), von denen die Satelliten je 3,5 Watt liefern. Das System wird mit einer Fernbedienung und einer EAX-kompatiblen PCI-Soundkarte geliefert. Diese dekodiert Dolby-Digital-Signale eines DVD-Films und leitet diese an die Boxen weiter. Das Paket kann für rund 200 Euro unter www.ms-tech.de bestellt werden.





DEVOLO MICROLINK LAN STARTER KIT

Anschluss garantiert

Die Devolo AG (Tel.: 0241-1827979) bietet ein günstiges Komplettpaket an, mit dem Sie Ihre erste LAN-Party mit bis zu acht Teilnehmern aufbauen können. Im Paket befinden sich neben dem 8-Port-Switch auch zwei PCI-Netzwerkkarten (10/100 MBit) sowie zwei 3-Meter-Kabel. Im Gegenteil zu einem Hub verteilt ein Switch die verfügbare Bandbreite (hier maximal 100 MBit/s) nicht auf alle angeschlossenen PCs, sondern bietet volle Leistung für jeden Rechner. Auf das MicroLink LAN Starter Kit (Kostenpunkt: 120 Euro) werden zwei Jahre Garantie gewährt.

EILER & RIEMEL

Microsoft

NENN MICH NICHT SÜSSE!

Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Weggefährten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. **www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege**





Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Geil gaga

In genau einer Fernsehshow dreht sich alles um Computerspiele. Das junge Team von Giga Games besteht aus sympathischen **Chaoten, die zusammen zweierlei haben: viel Arbeit, viel Spaß!**

Zwanzig Sekunden in einer Live-Sendung wirken kürzer als sonst, sind so kurz wie ein erschrockener Atemzug, jedenfalls zu wenig Zeit, eine Situation zu ändern.

„Wo steckt Etienne?" Stephan Bode, der Verantwortliche bei **Giga Games**, sucht im Regieraum die Monitore ab. Vier Kameras – keine zeigt den Moderator, der gleich gemeinsam mit Hannes Appell News, Weisheiten und Witzchen über PC-Spiele verbreiten soll. Ein paar Mal hat das heute Abend einwandfrei geklappt, so wie es sein soll und so wie man es – Stephans Wangen röten sich – „ja wohl auch erwarten kann". Es geht immer reihum in der einzigen Computerspiele-Show im Fernsehen: PC-Titel, Konsolen-Titel, Hardware, Tipps und Tricks. Und heute kommen am Ende eben noch einmal Hannes und Etienne Gardé dran. Ihr Thema ist brandaktuell: Vor ein, zwei Stunden ist im Netz ein Trailer zum Action-Adventure **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** aufgetaucht – um dafür Platz zu schaffen, hat Hannes extra seine Vorführung der **Jedi Knight 2**-Demo gekürzt. Das, obwohl ihm der **Star Wars**-Shooter zurzeit besser gefällt als alles andere.

„Ich glaub es nicht", schimpft Stephan. Volontär Wolf – Kopfhörer auf, Mikro vor dem Mund – fragt ins Studio: „Hannes, wo ist Etienne hin?" Seine Augen weiten sich. „Das ist ein Witz, oder?" Hannes zuckt lachend mit den Schultern.

Tick-tack-tick-tack. Die Digitalanzeige zählt gnadenlos runter. „Äh ... der hat irgendwas mit seiner Freundin zu klären", gibt Wolf an Stephan weiter.

„Was? ... Scheiße! ... Spinnt der?" Hilft nichts. Die Lage ist, wie sie ist. „Das besprechen wir nachher."

„Achtung, noch zehn!" Wolfs Stimme dringt zum Tontechniker durch, damit der Hannes' Headset und den PC rechtzeitig ansteuert, zu den Kameramännern, damit die sich richtig positionieren, und zu Moderator Jörg Ernst, damit der punktgenau aufhört, dem Publikum von rüttelnden Force-Feedback-Mäusen zu erzählen. „Fünf, vier, drei, zwo, eins – und drauf!"

Hannes grüßt freundlich – „Hallo zurück!" – dann verkauft er den Zuschauern eine so dreiste wie lässige Notlüge: Etienne habe sich einreden



GIGA FOR THEM

„ICH ARBEITE BEI GIGA GAMES, WEIL ..."
(Statements aus dem Team)

- **„ ... – warum eigentlich?"** (Jörg)
- **„ ... es genug arbeitslose Volkswirte gibt."** (Michael)
- **„ ... mich meine Eltern in diese Karriere drängten."** (Hannes)
- **„ ... ich verrückt bin."** (Carsten)
- **„ ... man als Unterwäschemodel einfach nichts mehr reißen kann."** (Etienne)
- **„ ... ich hier meine Studie ‚Leben unter Nerds' fertig stellen kann."** (Simon)
- **„ ... ich Blechcontainer unglaublich anziehend finde."** (George)
- **„ ... bei uns Wahnsinn Methode hat. Und andersherum."** (Felix)

lassen, sein reservierter Platz für die Vorpremiere von **Star Wars: Episode 2** wäre schlecht. Also sei er jetzt rüber gerannt ins Kino, um einen guten zu kriegen.

„In Ordnung so", atmet Stephan auf, „keinen Privatkram reinbringen."

So chaotisch einiges bei **Giga Games** scheint – die Sendung ist strukturiert. Ein Beispiel: Den Indy-Trailer sehen die Fernsehzuschauer in einem Windows-Fenster, das Hannes auf seinem Monitor gerade so weit aufgezogen hat, dass man die Arbeitsoberfläche dahinter noch erkennt – samt Startmenü, Verknüpfungen und Hintergrundbild. Das Unaufgeräumte ist Absicht. „Wir wollen, dass die Dinge bei uns wirken wie zu Hause – als würde man einem Bekannten über die Schultern gucken", legt Stephan dar. „So sind die Zuschauer näher an uns dran."

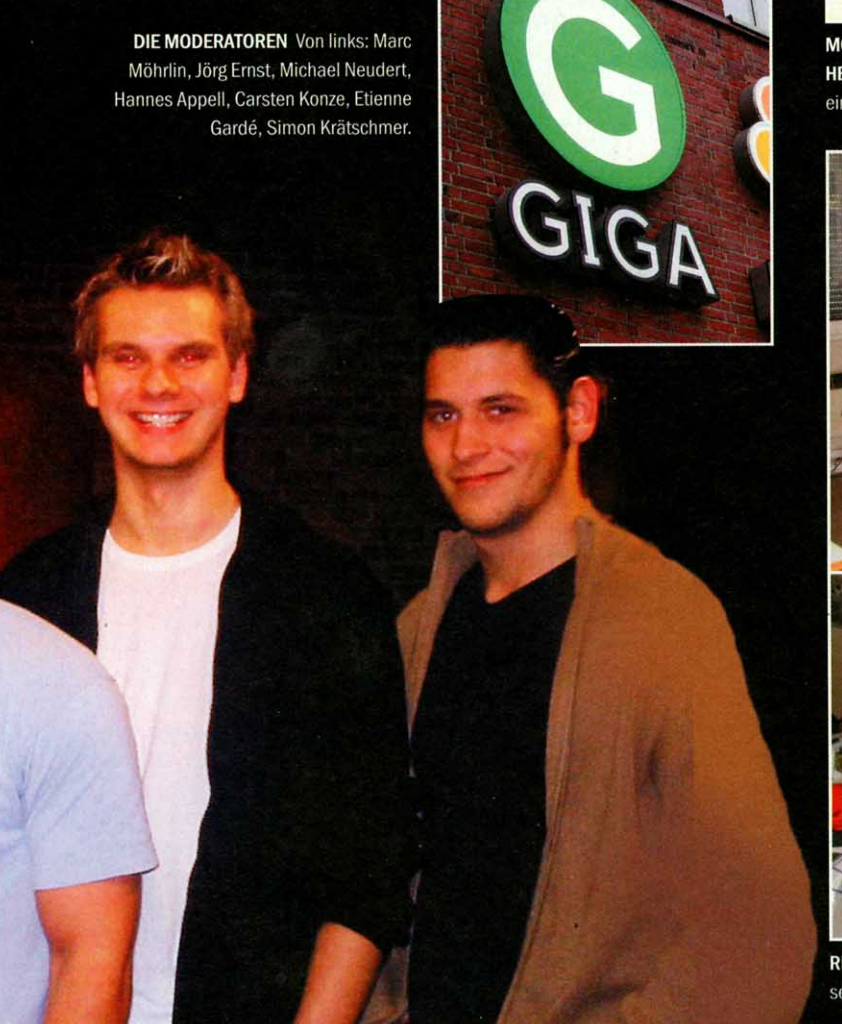
Passend zur „Handgemacht-Philosophie" das Studio, aus dem **Giga Games** gesendet wird: Im schicken Düsseldorfer Medienhafen ist es das hässliche Entlein. Da hockt es zwischen schlanken Glastürmen und abstrakten Architekturkunstwerken irgendwelcher Werbeagenturen oder New-Economy-Firmen, ein grauer Container, von außen vielleicht so groß wie drei Garagen, von innen ein übergroßes Wohnzimmer. Die Backsteinkulisse aus dem Fernsehen? Millimeterdünne Kacheln, die auf Schalldämmwände geklebt sind. Zehn Schritte vom Container entfernt steht noch ein flacher Bungalow, der zwei enge Redaktionsbüros, ein Schminkzimmer, einen Gemeinschaftsraum und eine Garderobe für Gäste beherbergt. Die Strecke dazwischen überbrückt ein Gang wie aus einem Gewächshaus geklaut und hier eingesetzt, mit Wänden aus gewelltem, gelblichen Plastik, durch das man hindurchsehen kann.

Früher entstand im Container die große Schwestersendung **Giga** – zur





MORGENS, 15:00 UHR Mit der Redaktionskonferenz beginnt die Arbeit (oben). **HERRENWITZE** Ewa Zieniewicz greift sich in der Runde oft an den Kopf. Noch ist sie die einzige Dame im Team – kurz darauf wird sie Verstärkung bekommen (unten).



DIE MODERATOREN Von links: Marc Möhrlin, Jörg Ernst, Michael Neudert, Hannes Appell, Carsten Konze, Etienne Gardé, Simon Krätschmer.

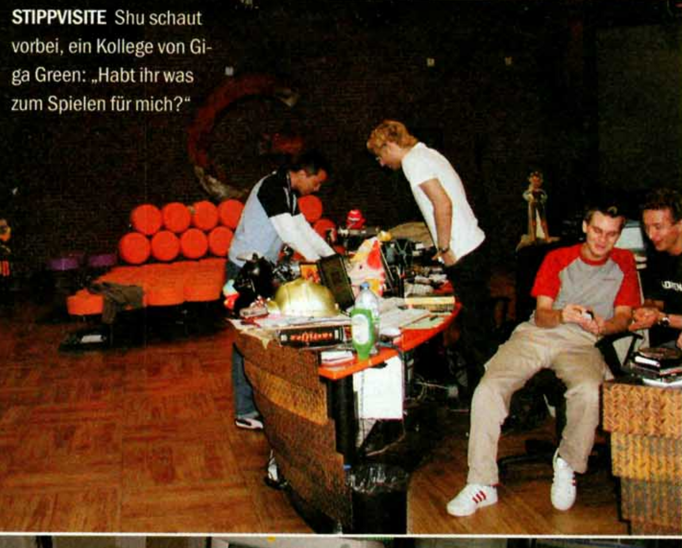




RHYTHMUS IM BLUT Textchef George jammt zum Sound von 70er-Jahre-Fernsehserien (oben). **REAKTION** Volontär Wolf findet's ... nich' so dolle (unten).



NOCH BRAV In einer halben Stunde wird sich Etienne (rechts) spontan für eine Weile absetzen.



STIPPVISITE Shu schaut vorbei, ein Kollege von Giga Green: „Habt ihr was zum Spielen für mich?"



ACHTUNG, GLEICH WERBUNG Zwei Uhren laufen – eine im PC, eine auf dem Schreibtisch – damit sichergestellt ist, dass das Timing stimmt.



AM ENDE Sendung vorbei, Team erschöpft. Es ist nach Mitternacht.

Unterscheidung vom Games-Ableger auch „Giga Green" genannt. Inzwischen arbeiten die Kollegen in einem luxuriösen Vier-Stockwerke-Haus in der Nachbarschaft. „Vier Klos haben die da – wir haben nur eins", scherzt Stephan. „Sauerei!" In Wirklichkeit hängen die Teams eng zusammen. Von drüben sendet **Giga Games** die „SMS Challenge", ein Quiz um Computerspiele, bei dem es Preise zu gewinnen gibt.

Schnitt zurück zum Beginn des Arbeitstages, den um 15:00 Uhr eine Konferenz im Gemeinschaftsraum eröffnet: An vier zusammengeschobenen Tischen sitzend, besprechen Moderatoren und Redakteure das Programm für die Show: Der Test des Action-Adventure-Pokémon-Dings **Zanzarah** fliegt vorerst aus dem PC-Part, weil wichtige neue Demos erschienen sind, zu **Tony Hawk's Pro Skater 3** zum Beispiel. Etienne ist zu dieser Zeit noch anwesend: „Wenn wir etwas zeigen, dass die Zuschauer zu Hause selbst ausprobieren können, ist das ja spannender." Auf der **Giga Games**-Website wird die Demo verfügbar sein, sobald die Sendung um 22:00 Uhr angefangen hat. Im Hardware-Ressort sollten ursprünglich zwölf Mäuse auf den Prüfstand, aber zwei sind kaputt. Bei den Konsolen liegt der Fokus auf PlayStation 2 und GameCube, denn „Xbox hatten wir in den letzten Tagen so geballt". Und dann sind da noch die bunt gemischten News aus dem Internet, die sporadisch in die Sendung gestreut werden. Jetzt festzulegen, welche man dafür verwenden will, wäre sinnlos. Bis abends ergibt sich eh noch eine Neuigkeit nach der anderen.

> „Wir wollen, dass die Dinge bei uns so wirken wie zu Hause."
>
> **Stephan Bode, Chef vom Dienst**

Was dagegen niedergeschrieben wird, sogar auf die Sekunde genau, das ist der Ablaufplan: Wie oft und wann die Moderatoren welchen Ressorts Redezeit erhalten, wann in welcher Ecke des Studios gefilmt wird, wann Info-Tafeln einzublenden sind, an welche Stellen die Werbung rückt. So endet die Versammlung.

Während der nächsten Stunden gleichen die TV-Jobs unglamouröseren Jobs bei Online-Magazinen. Moderatoren wie Redakteure klicken sich recherchierend durchs Internet und tippen Artikel. Erstere bereits im Studio, Letztere im Bungalow. Zum Schluss wird zu jedem Thema in der Show mindestens ein Text oder eine Software online stehen.

Der Grund: An den Games-Seiten unter www.giga.de misst das Team seinen Erfolg. „Interaktion macht unser Konzept aus", sagt Chef Stephan. Im Idealfall geht die Idee dahinter so auf, dass der Zuschauer parallel zum Fernseher auch den PC laufen lässt, durch E-Mails seine Meinung mitteilt oder Quizfragen beantwortet, vorgestellte Programme sofort installiert, sich im Chat-Room mit anderen Spielern über die laufende Sendung unterhält und sogar live mit den Moderatoren zockt, wenn **Giga Games** dafür einen Server anschmeißt. „Einmal hab ich zum Beispiel das Passwort für den Server von einem Kameramann pantomimisch darstellen lassen", erzählt Etienne. Der Mann tat damals, als würde er weinen, dann griff er sich zwischen die Beine. „Tränensack" lautete die Lösung, mit der man ins Spiel einsteigen konnte. Hannes fügt hinzu: „Bei solchen Mitspiel-Aktionen musst du halt wirklich aufpassen. Viele wollen übers Fernsehen einfach Aufsehen erregen, benutzen Cheats und stören. Und wenn sich einer Adolf Hitler nennt, fliegt der natürlich auch raus."

George Zaal, der bei **Giga Green** vor der Kamera stand, bis er keine Lust mehr hatte, liest als Textchef fertige Zeilen gegen, danach gibt er die Werke entweder zur Überarbeitung zurück oder fürs Internet frei. „Aktualität ist bei uns aber am wichtigsten", sagt er. Wie gut ein Artikel stilistisch ist, steht hinten an. „Du hast höchstens drei, vier Stunden, dann geht die Sendung los! In der Hauptsache korrigiere ich Tippfehler und frage nach, wenn ein Zusammenhang nicht klar ist."

So viel dazu. Als George am PC eine MP3-Datei öffnet, ist das Thema schon wieder ein anderes. „Unser Redaktionslied!" verkündet er breit grinsend und aus den Boxen tönt ein 70er-Jahre-Song mit Rumbarasseln und quietschendem Singsang. „Nicht schon wieder", „Bitte nicht!", „Och!", jaulen die Kollegen. George kennt trotzdem kein Erbarmen: „Ja, das gefällt euch, nicht wahr?" Eine Runde Konzentrationsbruch für alle.

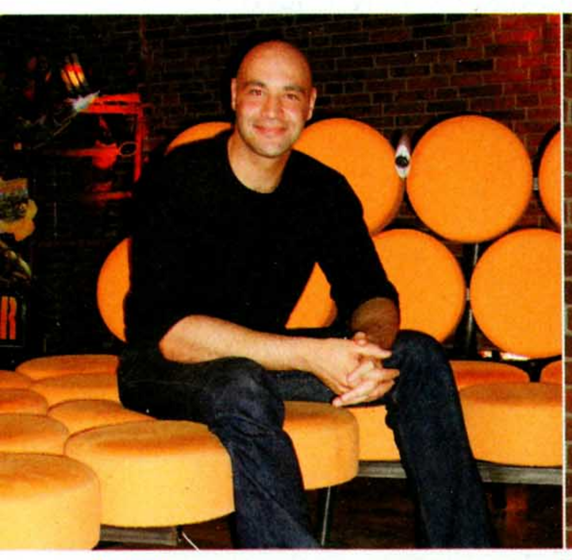
Da müssen sie durch. Das entkrampft.

Erst Felix Knoke, zu dessen Aufgaben es zählt, interessante Studiogäste aufzureißen, setzt dem Tüdelü-Terror quer durch den Raum ein Ende: „Hey! Ich muss telefonieren. Darf ich?" Er darf.

Währenddessen gibt Stephan im Container sein Bestes, einen Text vorzulesen, der auf aktuelle Website-Inhalte hinweist: Artikel, Treiber, Demos. Der Tontechniker schneidet mit, um daraus einen kurzen Einspieler für die Sendung zu basteln. „Ey, das geht ja gar nicht heute!" Neuer Versuch. Stephan räuspert sich, sammelt Spucke, setzt diese Stimme auf, mit der er klingt wie der Anheizer auf einem Karussell: „Der aktuelle Patch auf die Version 2.0 bringt jede Menge Bugfixes, Feintuni–?" Er bricht ab, wieder unzufrieden. „Das ist schwieriger, als man denkt! Sag mal so was wie **Dungeon Siege**-Cheats-Special." Fünf Minuten später spricht er fehlerfrei.

Im Studio verrenken Hannes und Etienne ebenfalls ihre Zungen. Sie tragen so was wie einen Wettstreit aus: Wer kann den besseren Skateboard-Fachbegriff für **Tony Hawk's** erfinden? Die Wortungetüme wiederzugeben – unmöglich. Es klingt ungefähr wie Inside-Tail-Nose-Grind-Kick-Flip-360-irgendwas-bla-bla. Hauptsache, die zwei langweilen sich nicht, scheinen die anderen zu denken. Hardware-Mann Jörg zockt das Actionspiel **MDK 2** mit einer der Force-Feedback-Mäuse: „Probier mal! Das ist so geil! Schieß mal!" Tipps und Tricks-Mann Simon Krätschmer hat eigentlich frei, schaut aber rein, weil er nach der Sendung mit den Kollegen ausgehen will. Am entspanntesten wirkt 30 Minuten vor der Sendung Michael Neudert. Da sein Partner Carsten Konze in Urlaub ist und Ostdeutschland besichtigt, tritt er heute als einziger Konsolen-Experte auf. Er hat sich Tiefkühlnudeln warm gemacht und mampft schnell, bevor er in die Maske muss. Dort lässt er sich mit Puder abtupfen, während er mit der Visagistin über die Gel-Schlack-Frisuren von Simon und Carsten lästert – danach ist sein Mundwerk showgerecht aufgewärmt.

Als **Giga Games** Punkt 22:00 Uhr startet, ändert sich die Stimmung unwesentlich. Das Studio bleibt die ganze Zeit offen – wer gerade nichts zu tun hat, läuft frei herum, unterhält sich in normaler Lautstärke. Den Kameramännern ist es einerlei, wenn jemand unaufgefordert durchs Bild rennt. Weil die Unruhe hier niemals aufhört, haben sich die Moderatoren daran gewöhnt. Hilfreich ist dabei, dass sie einfach drauflosreden dürfen, ohne an einen Teleprompter gebunden zu sein. Auch Fehler sind erlaubt.



BEKANNT George Zaal moderierte den Games-Part bei Giga Green. Jetzt bleibt er lieber hinter den Kulissen.



MR. TV-MAN Stephan Bode ist ein bescheidener Chef: „Hierarchien haben wir hier nicht."

Tatsächlich stöhnen Stephan und die anderen hinter den Kulissen mehrmals pro Sendung auf: „Was quatscht der denn da?" Aber das gehört dazu, das ist okay. Nervosität entsteht nur in Ausnahmesituationen, wie sie heute zwei Mal vorkommen. Erstens, als die Köpfhörer-Verbindung der Regie zu Etienne plötzlich ausfällt und ihm ein Kameramann mit der Hand vorzählen muss, wie lange das Schlusswort vor dem nächsten Werbeblock noch dauern darf. Zweitens, als Etienne kurz vor 24:00 Uhr verschwindet. Und nicht einmal das hat große Folgen, nachdem der Spaziergänger zurückgekehrt ist, „soll halt nicht wieder passieren." Etienne guckt dazu unschuldig, als wäre nix gewesen.

Nach der Show zieht das Team gemeinsam in eine Bar ums Eck, dorthin also, wo viele Menschen sind. Werden die Moderatoren erkannt? Sind sie Stars? „Klar", sagt Hannes, seine blaue Sonnenbrille auch nach der Arbeit noch im Gesicht. „Wenn du bei Saturn in der Spieleabteilung einen 13-Jährigen triffst, kannst du sicher sein: Der kennt dich." Und fügt lächelnd hinzu: „Im Biergarten kennt dich aber normalerweise kein Schwein."

DANIEL CH. KREISS

Giga for you?

Ihre Antworten auf folgende Fragen entscheiden darüber, ob eine Stelle bei **Giga Games** ein Traum für Sie wäre – und ob man Sie dort nehmen würde.

1. Warum wollen Sie zu Giga Games?

A: Ich will den ganzen Tag zocken. Am liebsten vor Publikum.
B: Ich will ins Fernsehen – da wird man reich und berühmt.
C: Ich will in die Medienwelt einsteigen, entspannt Journalismus lernen.

2. Was würde Ihnen den Spaß an der Sache sofort verderben?

A: Wenn mich da ständig jemand anquatschen würde, während ich zocke.
B: Wenn ich als Moderator selbst recherchieren und tippen müsste. Das machen Redakteure.
C: Keine Ahnung – ich bin flexibel. Probleme lassen sich außerdem lösen.

3. Was qualifiziert Sie?

A: Ich kann super zocken!
B: Ich sehe so geil aus – in mich verlieben sich Männchen und Weibchen.
C: Ich kann ganz gut schreiben und traue mir zu, vor der Kamera zu stehen. Spiele sind mein Hobby.

4. Wie bewerben Sie sich?

A: Ich schicke eine E-Mail ohne Anhang, in der nichts steht als „Hirmitt bewäbe ich mich bei euch. Ich mach euch in jedem Ego-Shooter blatt!!!1 P.S. Schr@ibt schnell zu rück."
B: Ich schicke jemanden aus meiner Model-Agentur vorbei. Der macht das schon.
C: Ich schicke eine E-Mail mit Foto, in der ich kurz umreiße, warum ich zu **Giga Games** möchte und warum ich geeignet bin.

AUSWERTUNG:

Sollten Sie überwiegend A-Antworten gewählt haben, so suchen Sie sich bitte Freunde, die man auch anfassen kann, treten Sie gelegentlich vor die Türe und lernen Sie Deutsch.

Sollten Sie überwiegend B-Antworten gewählt haben, so sei Ihnen verraten: Dass die Menschen nur Ihren Körper lieben, haben Sie verdient. Schlafen Sie sich woanders hoch.

Sollten Sie überwiegend C-Antworten gewählt haben, so stehen Ihre Chancen gar nicht schlecht. Die E-Mail-Adresse für ernst gemeinte Bewerbungen: jobs@giga4u.de.


MAHLZEIT Doom 3 schockte das E3-Fachpublikum – mit technischer Brillanz und Splatter-Szenen.

Böses Blut

E3-Schocker Doom 3 – harmlos oder doch mehr als ein kleines bisschen Horrorshow? **Wie viel Blut braucht ein gutes Spiel wirklich?** Leser-Meinungen im Überblick.


KOPFLOS Abgebissene Köpfe in Aliens vs. Predator 2 – für sensible Gemüter zu viel des Bösen.


KRIMINELL Mafia ohne Blut? Das wäre wie Der Pate ohne Al Pacino, meinen viele Fans.


DINGSDA Der Horror-Shooter The Thing dürfte Doom 3 in Sachen „Liter Blut pro Bild" nur wenig nachstehen.

Steaks und Spiele haben eins gemeinsam: Wer's blutig mag, bestellt's „englisch". Der Unterschied: Selbst Erwachsenen wird in Deutschland die Entscheidung, wie viel Blut sie in einem Spiel sehen möchten, abgenommen – von den Spiele-Produzenten. In die Kategorie „Unzensiert und fern der Heimat" fallen nur wenige Spiele aus dem Action-Genre, darunter **Operation Flashpoint, Deus Ex, C&C: Renegade, Indiana Jones und der Turm von Babel** und **Alone in the Dark 4**. Doch während in der US-Version von **GTA 3** überfahrene Passanten eine blutige Reifenspur hinterlassen, ist die deutsche Fassung „sauber". Die meisten Spieler vermissen solche „Features" natürlich nicht, andere wiederum sehen nicht ein, darauf verzichten zu müssen. Weniger wegen der roten Farbe als vielmehr aus Prinzip. Denn warum sollen Franzosen, Holländer, Schweizer und Österreicher unzensierte Versionen im Laden kaufen dürfen, Deutsche hingegen nicht? Sind wir unmündiger als unsere europäischen Nachbarn? Der Kauf von Original-Versionen gestaltet sich zunehmend schwierig: **Counter-Strike**-Anbieter Vivendi Universal etwa belieferte Händler bislang zusätzlich mit US-Versionen. Seit Erfurt verzichtet man auf diesen Service bei Action-Spielen. Die Originale von **No One Lives Forever 2** und **Counter-Strike: Condition Zero** können Sie also nur bei Versendern im Ausland oder bei Import-Fachhändlern ordern – üblicherweise ein teurer Spaß. Günstiger, aber mühseliger: Internet-„Selbsthilfegruppen" stellen Patches und Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Verfügung, um durch Eingriffe in Ini-Dateien oder in die Windows-Registry den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

Wenn es allein nach Grundgesetz-Paragraph 5, Absatz 1 („Eine Zensur findet nicht statt") ginge, wäre alles einfacher – Menschen bräuchten nicht als Roboter getarnt werden, Blut wäre rot und nicht lila oder „Öl". Doch da ist noch Absatz 2 – und darin wird Absatz 1 zugunsten des Jugendschutzes eingeschränkt. Demnächst wird eines der ohnehin strengsten Jugendschutzgesetze der Welt noch verschärft – dann darf die BPjM entsprechende Medien (also Bücher, Filme, Spiele, Websites) ohne Antrag indizieren. Für volljährige Spieler ärgerlich, für Hersteller eine Katastrophe, weil entsprechende Titel aus Einkaufsführern, Kaufhaus-Regalen und Anzeigen verschwinden. Also wird vorauseilend-gehorsam entschärft, gekürzt, gestutzt, entfernt, umgeschrieben, zensiert. Immerhin verringert das die Wahrscheinlichkeit einer Indizierung – eine Garantie gibt es nicht. Beispiels-

weise hat Take 2 extra für den deutschen Markt eine entschärfte Version von **Max Payne** produzieren lassen – mit sage und schreibe 17 gravierenden Änderungen (keine Molotow-Cocktails, kein Blut, keine Todesschreie, entfernte Cut-Scenes etc.). Rund 200.000 Dollar hat's gekostet, doch die BPjS sagte trotzdem „Nein!" – weil man nach wie vor auf Menschen schießen müsse, um weiterzukommen. Das unzensierte **Operation Flashpoint** hingegen, PC-Games-Spiel des Jahres 2001 und über 200.000 Mal verkauft, darf weiterhin verkauft werden – Feuer frei ab 16 Jahren. Just wegen dieser Unsicherheit wird lieber ein bisschen zu viel als zu wenig entschärft. Derzeitiger Weichspül-Weltmeister: Activisions **Soldier of Fortune 2**, dessen deutsche Story in einem Parallel-Universum spielt, wo Roboter Schweißnähte im Gesicht tragen.

Manchmal haben die deutschen Niederlassungen Glück: **Star Wars**-konform wird in **Jedi Knight 2** ohnehin auf Blut verzichtet, allein das fachmännische Zerteilen der Gegner per Lichtschwert fehlt. Und der Zweite-Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** kommt von Haus aus ganz ohne Blut aus. „Es mag überraschend klingen, aber dass in **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** kein Blut zu sehen ist, hat gerade etwas mit dem Authentizitätsanspruch der Entwickler zu tun", stellt EA-Pressesprecher Frank Herrmann klar. „Tatsächlich ist es nämlich in realen Gefechten sehr unwahrscheinlich, dass bei getroffenen Soldaten Blut zu sehen ist, da sie mehrere Lagen dunkle Kleidung tragen. Natürlich gibt es auch für die meisten Entwickler eine Grenze dessen, was sie an möglichen Verletzungen noch zeigen wollen. So genannte ‚Splatter-Spiele' werden von EA nicht entwickelt."

Von Electronic Arts nicht, wohl aber von Id Software: Die auf der Spielemesse E3 gezeigte **Doom 3**-Version inklusive herausquellenden Eingeweiden, abgerissenen Gliedmaßen und blutverschmierten Waschräumen schockierte und faszinierte Designer, Spieler und Journalisten gleichermaßen. Gleich in fünf Kategorien räumte **Doom 3** die begehrten Best-of-E3-Auszeichnungen ab: Bestes Spiel, Beste Grafik, Bester Sound, Bestes PC-Spiel, Bestes Action-Spiel. „Wir produzieren das fortschrittlichste und angsteinflößendste Spiel aller Zeiten", tönt Id-Chef Todd Hollenshead. „Angst" haben die Shooter-Fans vor allem um eins – dass **Doom 3** bis zur Unkenntlichkeit überarbeitet werden muss, um in einem deutschen Händler-Regal zu landen. Schlägt Id Software über die Stränge, könnte die US-Version gar als „gewaltverherrlichend" eingestuft werden. Der Vertrieb eines solchen Spiels wäre in Deutschland eine Straftat – und würde mit Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet (wenn auch bisher fast nie angewandt, wie Politiker bedauern). Publisher, Import-Händler und Online-Versender stünden also mit einem Bein im Knast, machten sie ein gewaltverherrlichendes Spiel zugänglich. Das gilt auch für Erwachsene.

Doch haben wirkliche gute Spiele solche Splatter-Orgien überhaupt nötig? Machen sie das Spiel „besser"? Die Lesermeinungen auf diese in einer PC-Games-Kolumne gestellten Fragen fielen erwartungsgemäß sehr unterschiedlich aus. Tenor: Blut in filmkompatiblen Maßen ja (dann bitte aber auch in Rot), Splatter-Szenen eher nein – vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass die technischen Fortschritte immer realistischere Gesichtszüge und Animationen zulassen. In einem Punkt sind sich jedoch alle einig: Niemand will sich vorschreiben lassen, welches Maß an Blut und Gewalt er sich als Erwachsener zuzumuten hat – erst recht nicht indirekt von Behörden durch Entschärfungen. PETRA MAUERÖDER

Leser**meinungen**

Zu Kolumne und Doom-3-Vorschau erreichten uns Hunderte von E-Mails und Briefen. Eine Auswahl:

Ich denke, dass es keinen wirklichen Filmliebhaber gibt, der möchte, dass irgendjemand das Werk des Regisseurs verstümmelt. Und für mich verhält es sich genauso bei Computerspielen. **Christian Ciemniak**

In Zeiten, in denen alles immer realistischer anmutet, finde ich es unangenehm, „physikalisch korrekte Blutfontänen und -bäche" zu beobachten. **Doom 3** wird wohl das erste Spiel sein, bei dem ich den „Anti-Blut-Riegel" vorschieben werde. **Martin Grön**

Auf die Frage, ob die Bluteffekte das Spiel besser machen, hätte ich eine Gegenfrage: Machen die ganzen Bäume den Wald schöner? **Mario Cetti**

Wenn Gewalt in einem Spiel schon der Hauptbestandteil ist, sollte es ruhig extrem blutig sein. Ich bin der Meinung, dass witzig-übertriebene beziehungsweise entschärfte Gewaltdarstellung Kindern und Jugendlichen mehr schadet, als eine extrem realistische Darstellung. **Tim Cappell**

Kein an sich schlechter Titel kann durch viel „Rot" zulegen, ein fesselnder, guter (wie zum Beispiel **Jedi Knight 2**) wird ohne Blut nicht langweiliger. Was mich jedoch zusätzlich veranlasst, nur Originale zu kaufen, ist das Gefühl, bevormundet zu werden und eine extra für den deutschen Markt speziell abgespeckte Version vorgesetzt zu bekommen. Besonders, wenn Titel dadurch tatsächlich schlechter werden. **Michael Schmidt-Plankemann**

Was empfinde ich als störend? Sinnlose Gewalt. Wenn ein Spiel seine Motivation daraus bezieht, möglichst viele Kreaturen (egal ob Menschen, Monster oder Aliens, da mache ich keine Unterschiede) zu killen, sich in langen (unnötigen) Gewaltorgien ergeht, dann ist dieses Spiel ein heißer Kandidat für meinen ganz persönlichen Index. **Karsten Bohmeier**

Ich halte manche „deutsche Version" für gefährlicher, was die Aussage betrifft. Beispiel: **Half Life (dt.)**: Wenn ein Mensch erschossen wird, setzt er sich hin und jammert. Als ich das sah, wusste ich ehrlich gesagt nicht mehr, ob ich lachen oder heulen sollte. Warum ist das denn bitte besser, als den Tod darzustellen? Was ist denn jetzt die Aussage der Änderungen? Dass, wenn ich auf einen Menschen schieße, er nicht stirbt? Dass Gewalt keine endgültigen Konsequenzen mit sich bringt? Dass Waffen harmlos sind? **Dirk Sommer**

Ich will nicht sagen, dass wir wirklich alles auf unserem Monitor dulden sollten, aber wir haben die freie Wahl. Im Fernsehen schalten wir um, wenn uns das Programm nicht gefällt, das gleiche Recht zur freien Entscheidung sollten wir am Computer auch haben. Ich fühle mich schon stark gegängelt, wenn mir jemand mit meinen 25 Jahren erzählen will, was ich sehen darf und was nicht. **Marco Büttinghausen**

Ich bin nach den ersten Screenshots von **Doom 3** auch nicht sicher, ob ich das Spiel mögen werde. Die Grafik ist nämlich nicht nur sehr gut, sondern auch sehr krank. Ich war nie ein Fan von Splatter-Movies, aber es scheint, dass Id genau die Sorte Spieler bedienen will. **René Brungs**

Ich hab noch nie weggucken „müssen" bei einem Spiel. Bei Filmen sieht's schon anders aus, da dreh ich mich schon mal weg vom Bildschirm, wenn zum Beispiel ein Bleistift in der Achillessehne rumstochert, auch wenn es in einem absolut unrealistischen Umfeld geschieht. Die Bilder sind assoziierbar mit der Realität oder einfach mit dem eigenen Körper. Und genau das macht den Schockeffekt bei mir aus. Dass Angedeutetes à la Hitchcock besser ankommt als sichtbare Gewalt, kann ich natürlich nur unterstützen. Splatter trägt selten was bei zur Atmosphäre, schocken kann es mich schon gar nicht. Aber die Schatten und Geräusche, ja, die treiben mir schon mal den Schweiß auf die Stirn und den Puls in die Höhe. **Manuel Fricker**

Wenn ich weiß, ich werde mir demnächst ein Spiel kaufen, welches **Doom 3** heißt, dann weiß ich im Vorfeld schon, was mich bei einem Psycho-Schocker-Spiel erwartet – und zwar ein Ambiente, welches versucht, in mir Angst zu erzeugen. Damit dies geschehen kann, sollte eine gewisse Realitätsnähe vorhanden sein. Als Käufer und Spieler erwarte ich so etwas auch. **Lahbaid**

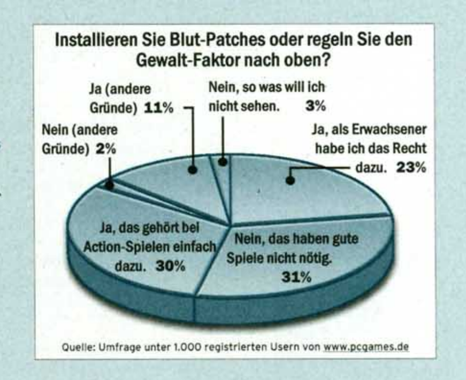
Wäre die Tabakindustrie gezwungen, ähnliche Kapriolen zu schlagen, um weiterhin ihr Kraut an den Mann/die Frau bringen zu dürfen, so wären sämtliche Rauchwaren bald in Bonbon-Tüten verpackt – und zudem jeder Glimmstängel mit mindestens 50 Prozent getrocknetem Kräutertee versetzt. Von der grünen Farbe ganz zu schweigen ... **Werner K.**

Bezeichnenderweise ist **Gothic** mein absolutes Lieblingsspiel, welches ohne Splatter und Blutkübel, aber mit vielen Ideen und einer tollen Story daherkommt. Und **Doom 3** benötigt doch eigentlich gar nicht diese „Sensationen". Eigentlich wollte ich mir auch den dritten Teil wieder kaufen. So aber überlege ich es mir, ob ich das nötig habe. **U. Schleicher**

Für eine Art Blut-Patch ist **Jedi Outcast** ein gutes Beispiel: In **Star Wars**-Spielen wird grundsätzlich auf Blut verzichtet. Die Spiele sind so geschickt gestaltet, dass dies gar nicht auffällt und keiner spritzendes Blut vermissen wird. Durch den Blut-Patch wird lediglich ein Feature aktiviert, das die Teilung von Gegnern durch das Lichtschwert mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit nach dem Zufallsprinzip ermöglicht. Dies ist aus meiner Sicht ein Feature, das aufgrund der Analogie zum Film eigentlich nicht gestrichen werden sollte. **Andreas Plafka**

Ich denke, das ist wie bei einem guten Horrorfilm: „Gruselig ist das, was der Zuschauer sich im Kopf denkt, nicht, was er sieht" (John Carpenter). Ich kenne selbst hartgesottene Action- und Horrorfans, die meinen, dass **Doom 3** eine Stufe zu hart wäre. **Maxi**

Es kommt auf das Spiel als Ganzes an, aber solche Splatter-Orgien sind wirklich nicht notwendig. Ein Spiel kommt auch ohne übermäßig viel Blut aus, Blut-Patches halte ich für idiotisch. Wenn ich mir Originalversionen kaufe (was ich immer tue), so tue ich das wegen der Sprache (englische Sprache wirkt einfach besser als die deutsche) und wegen den Originalstimmen in den Videos und nicht wegen dem Blut. **Rick**



Schneller als die Polizei erlaubt: Top Speed – Dell™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.53 GHz.

LPP Dialog

18 Jahre DELL™

Wir suchen den ältesten Dell™ PC – und tauschen ihn gegen einen Dell™ Dimension™ 4500 mit Monitor. Außerdem gibt es eine tolle Geburtstagsverlosung. Alle Details finden Sie hier: www.dell.de/geburtstag

Gleich mitbestellen:
15" TFT Display
151FP
Aufpreis
nur 579 €

TOP-ANGEBOT

Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor
mit 2 GHz – max. 2.53 GHz

- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX Grafik mit TV Out
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk

1.199 €

50 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP-

Systempreis ohne TFT Display. Angebot siehe nächste Seite
Finanzierung schon ab **39,43** € mtl./Laufzeit 36 Monate

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

1. Platz in der Kategorie PC-Systeme „Produkt des Jahres 2001/2002", PC Magazin

Jetzt geben wir noch mehr Gas mit High Speed Systemen zu abgefahrenen Preisen. Die aktuellen Dell™ Desktops bekommen Sie nicht nur zu wirklich hervorragenden Preisen, sondern Sie bieten Ihnen auch noch gigantische Power. Denn die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 2.53 GHz liefern Ihnen die Performance genau da, wo Sie sie am meisten brauchen. Für rasante Unterstützung sorgt der Intel® 845 Chipsatz mit extra starkem 533 MHz Prozessor Side Bus – und die brillante 3D-Darstellung der optionalen Nvidia Geforce4 Ti4600 High-End-Grafikkarte mit nfiniteFX™ II Engine. Also setzen Sie beim Kauf Ihres neuen Desktops auf die bewährte Dell™ Qualität – und bestellen Sie per Telefon direkt beim weltweit größten Computer-Direktanbieter.

Oder surfen Sie mit Vollgas zu: www.dell.de

Microsoft® Windows® XP Professional (OEM)

- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit
- System Ressourcen werden effizienter verwaltet
- Wireless-Networking und Fernzugriff auf den eigenen Windows-Desktop in der Firma

Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home nur 90 €

Microsoft® Office XP SB (OEM)

- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute.
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen.
- MS Office XP Standard enthält die zentralen MS Office XP-Programme: MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS Publisher®.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 325 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.

Microsoft® Office XP Professional (OEM)

- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Team-Arbeit.
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von Office XP - MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS Publisher® - enthält MS Office XP Professional MS Powerpoint®, die MS Office XP-Datenbanklösung, mit der Benutzer ihre Daten speichern, abrufen und analysieren können.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 499 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.



Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. **Soweit Sie zukünftig unsere Angebote nicht mehr erhalten möchten, können Sie bei uns der Verwendung Ihrer Daten für Werbezwecke widersprechen.**

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

¹ **Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**

² Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.



17" Monitor E771
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm, max. 1024 x 768/85 Hz
nur 199 €



19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 349 €



19" Flat Display Monitor UltraScan P992 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 529 €



21" Flat Display Monitor UltraScan P1130 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 869 €



17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 350:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 989 €

Pressestimmen

1. Platz in der Kategorie Der beste Direktanbieter, „Produkt des Jahres 2001/2002", PC Magazin
„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin

Dimension™ 4400:
„Sehr gut" PC Welt 07/2002
„Note 1,8" PC Games Hardware 04/2002
„Sehr gut" PC Go 04/2002
„Sehr gut" PC Shopping 04/2002

Service:
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service", PC Magazin 05/2001

Hinweis für Verbraucher:
Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Dell™ Allround PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 58 €
- 16 MB Ati Rage Ultra Grafikkarte
  64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out nur 58 €
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 70 €
- 16 bit Sound
- Optional Modem nur 35 €; ISDN-Karte nur 105 €
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

849 €
50 € Rabatt bei Online Bestellung **+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.**

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB + 174 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.26B GHz, 533 MHz PSB + 290 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – D500702



Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
  128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte nur 348 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
  mit 16x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- **harman/kardon® Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- **V.90 Daten/Fax Modem**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.199 €
50 € Rabatt bei Online Bestellung **+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.**

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.26B GHz, 533 MHz PSB + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – D510702



Dell™ Allround Notebook Inspiron™ 2650

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz mit bis zu 1.80 GHz
- **128 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 30 GB** nur 174 €
- **14,1" XGA TFT Display, Auflösung 1024 x 768**
  15" XGA TFT Display, Auflösung 1024x 768 nur 87 €
- Nvidia Geforce2 Go, 16 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip
- Fest eingebautes 8x DVD-ROM Laufwerk
- Fest eingebautes 3,5" Diskettenlaufwerk
- **Internes 56K/V.90 Modem,** optional zusätzlich 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip nur 58 €
- Integrierter Soundchip
- Touchpad
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 59 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x 3,7x 27 cm; 3,3 kg

1.899 €
100 € Rabatt bei Online Bestellung **+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.**

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz + 232 €

Finanzierung schon ab 62,44 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – I0806702



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
  128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out nur 348 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman/kardon® HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher** inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.499 €
100 € Rabatt bei Online Bestellung **+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.**

Systempreis ohne TFT Display
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.26B GHz, 533 MHz PSB + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – D910702



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 oder 533 MHz PSB**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out**
- **DVD+RW Recorder – zum Brennen von DVDs, CDs und CD-RWs**
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], **Microsoft® Office XP Professional** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Optional bis zu 5 Jahre Vor-Ort-Service

2.799 €
Sparen Sie 100 € bei Online Bestellung

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz PSB + 348 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 92,04 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – D920702



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz mit bis zu 2 GHz
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM,** max. 1024 MB
- 40 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 60 GB** (5400 UpM) nur 290 €
- 15" UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200
  15" UltraSharp™ UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 29 €
- **Nvidia Geforce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip**
  Nvidia Geforce4™ 440 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip nur 174 €
- **Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 8x CD-RW, 24x CD Laufwerk;** 3,5" Floppy (modular)
- **Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire)
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x 4,3x 27 cm; 3,5 kg

2.499 €
200 € Rabatt bei Online Bestellung **+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP. + 100 € Online Rabatt bei 2 GHz bis 11.07.**

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz + 232 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 2 GHz + 696 €

Finanzierung schon ab 82,17 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

5132 – I370702

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0180/5 22 40 89 Geschäftskunden, Tel. 0800/2 11 33 55 Privatkunden, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/5676 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/5676 07 Privatkunden, Fax 01 79/5676 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Sparen Sie bis zu 300 €:
Bis zu 200 € Rabatt erhalten Sie bei Online Bestellungen ausgewählter Dell™ Inspiron™ Notebooks oder ausgewählter Dell™ Dimension™ Systeme. Außerdem erhalten Sie zusätzlich 100 € Rabatt, wenn Sie Microsoft® Office XP SB oder Microsoft® Office XP Professional bestellen.
(gültig bis 30.07.2002)

Auf allen Systemen AOL 7.0 Internet Zugangs-Software vorinstalliert



Privatkunden: **0800/2 11 33 55***
Geschäftskunden: **0180/5 22 40 89 ***

www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif bzw. 0,12 €/Min. oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

GET READY FOR THE SECOND STRIKE!

Jetzt im Handel!







Features:

- 5 Nationen: Amerika, Deutschland, Großbritannien, Russland und **erstmals Japan**
- 5 starke Kampagnen mit mehr als 40 spannenden Missionen
- faszinierender Multiplayer-Modus

Erstklassiger Nachschub für Strategen! Sudden Strike II: Noch mehr Action durch noch realistischeres Kampfgeschehen und erweiterte Befehlsgewalt. Der Zweite Weltkrieg ist in vollem Gang - ob in der Luft, an Land oder ab sofort auch auf dem Wasser. **Mit Sudden Strike II ist der Krieg noch lange nicht vorbei!***









Weitere Informationen auf unserer Website: WWW.SUDDENSTRIKE2.DE

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Änderung vorbehalten.





* Auf keinen Fall sollen mit dieser Anzeige die Gräueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädiere n für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei led iglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Rollercoaster Tycoon 2



Nein, das ist kein Bild aus dem ersten **Rollercoaster Tycoon**-Teil. So sieht der Nachfolger aus. Aber von Chefprogrammierer Chris Sawyer wissen wir ja, dass er lieber ein gutes Spiel als eine fortschrittliche Grafik-Engine bastelt. Natürlich bauen Sie in **Rollercoaster Tycoon** immer noch einen möglichst attraktiven Freizeitpark auf, designen Ihre eigenen Achterbahnen und sorgen dafür, dass sich Ihre Besucher pudelwohl fühlen. Dafür stehen Ihnen nun allerdings weitere Möglichkeiten offen: Mehr Geschäfte, mehr Attraktionen, mehr Freiheiten beim Bau des eigenen Todes-Loopings. Dank einer Kooperation mit der amerikanischen Themenpark-Kette Six Flags winken darüber hinaus fünf exakte Nachbildungen von berühmten Parkanlagen und 25 exklusive Six-Flags-Achterbahnen.

Anstoß 4



Die Managersimulation **Anstoß 4** ist zwar in ihrer Entwicklung bereits weit fortgeschritten, zu sehen ist aber fast noch nichts. Die Programmierung der Logiken für Computervereine und Spiellogik ist fertig. Die Spieler verhalten sich sehr realitätsnah. So versuchen Teams mit laufstarken Spielern gerne einmal zu kontern, während kopfballstarke Stürmer vorwiegend mit hohen Flanken bedient werden. Nur die Oberfläche harrt noch der Programmierung: Die Menüs existieren nur auf Papier, im August sollen die Arbeiten abgeschlossen sein.

STRONGHOLD CRUSADER

„Wasser entscheidet über den Sieg"

PC Games: Werdet ihr die bei **Stronghold** kritisierte KI in **Crusader** verbessern?

Wilding: „Natürlich. Die Verbesserung der KI ist bei einem Nachfolger immer ein wichtiger Punkt. Da bei **Crusader** bis zu sieben KI-Gegner gleichzeitig am Werk sind, ist eine ausgezeichnete KI sowieso Pflicht."

PC Games: Kannst du uns ein paar Details über die neuen Einheiten verraten?

Wilding: „Der Spieler wird zum Beispiel auf die hinterlistigen Assassinen treffen. Diese orientalischen Spezialisten werden Mauern mit Seil und Widerhaken überwinden und unbemerkt gegnerische Tore öffnen können. Interessant werden auch die Sklaven: Diese Einheiten sind bis auf eine Fackel unbewaffnet, können aber jederzeit gegnerische Gebäude in Brand setzen. Sehr gefährlich, wenn sie in großen Mengen auftreten, besonders in der trockenen Wüste!"



MARKUS WILDING ist PR-Manager bei Take 2 Interactive.

PC Games: Welchen Stellenwert hat der Wirtschaftsaspekt während den ausschweifenden Mehrspieler-Schlachten?

Wilding: „Eine funktionierende Wirtschaft war bei **Stronghold** schon immer der Schlüssel zum Sieg. Bei **Crusader** nimmt besonders der Kampf um die wenigen Wasserquellen eine wichtige Rolle ein und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

PC Games: Welche Spielmodi sind geplant?

Wilding: „Der neue Skirmish („Gefechts")-Modus ist das Herzstück von **Stronghold Crusader**. Hier können Spieler gegen bis zu sieben Computergegner antreten, wahlweise auch im Team mit menschlichen Mitspielern. Bereits bei **Stronghold** hat Firefly gezeigt, dass ihnen die Community wichtig ist: Immer wieder erschienen neue Burgen oder sogar eine kleine neue Kampagne. Auch bei **Crusader** werden wir die Fans nicht alleine lassen und nach dem Erscheinen wiederum verschiedene Wettbewerbe starten.

Etherlords 2

Im Juni wurde der Nachfolger des erfolgreichen Fantasy-Strategiespiels angekündigt. Die bewährten rundenbasierten Schlachten werden beibehalten und sollen mit 16 neuen Einheiten und mehr als 30 frischen Zaubersprüchen ordentlich aufgepeppt werden.

Jagged Alliance

Die beliebte Strategie-Serie lebt weiter! Die Entwickler von Sir-Tech sind zwar pleite, haben die entsprechende Lizenz aber nun an Strategy First verkauft. Ob das bedeutet, dass nun auch ein drittes Jagged Alliance erscheinen wird, steht momentan noch nicht fest.

Bordellmanager

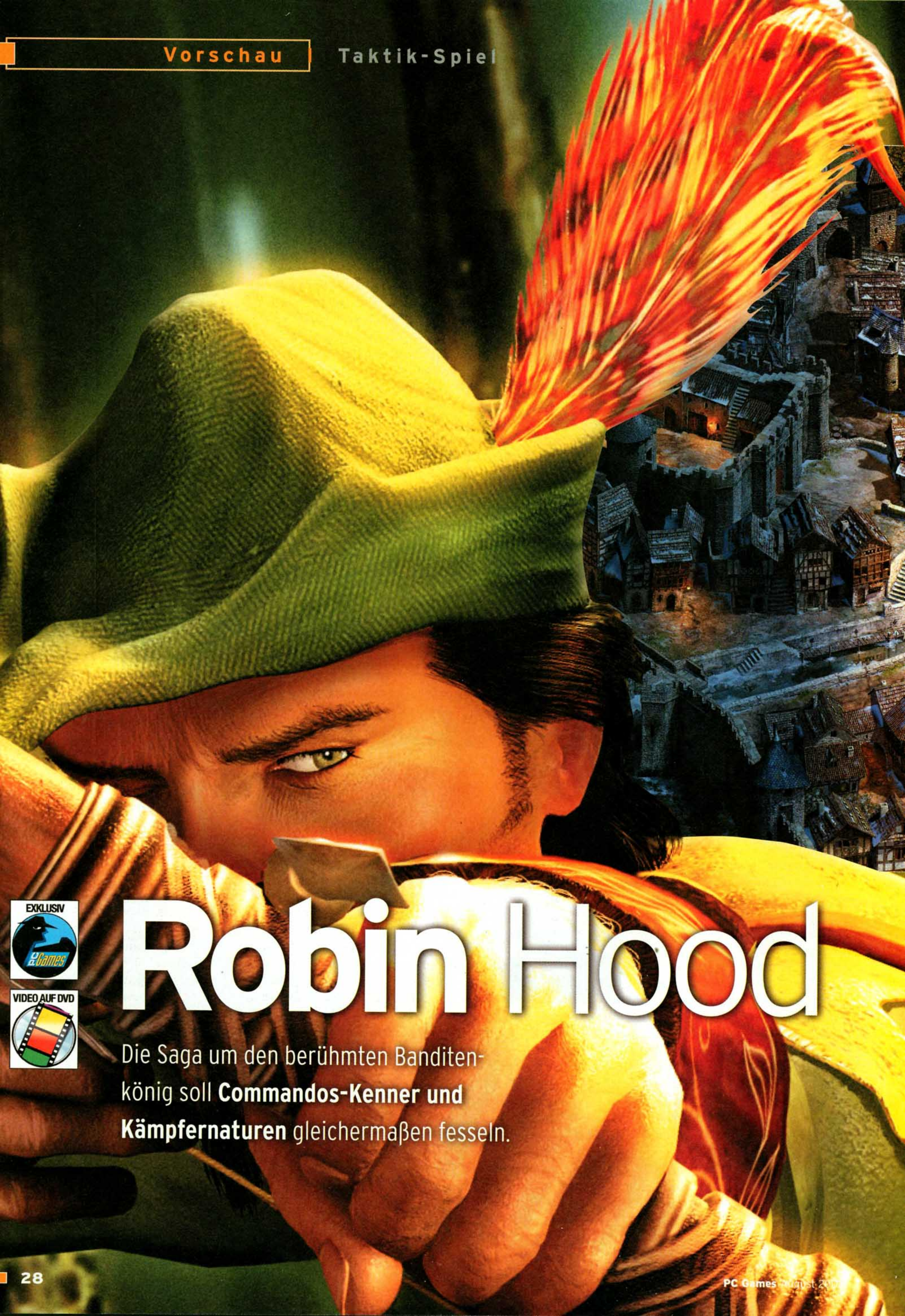
Rondomedia arbeitet an einer Strategieumsetzung des horizontalen Gewerbes. Was auf den ersten Blick nicht jugendfrei klingt, soll allerdings einen satirischen Ansatz haben. Na ja – wem das Managen eines Fußballvereins zu langweilig war ...

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	36%	Anno 1503	Aufbau-Strategie	Oktober 2002	EA Games
2	23%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Juli 2002	Vivendi Universal
3	12%	Command & Conquer: Generals	Echtzeit-Strategie	November 2002	Electronic Arts
4	8%	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	September 2002	Microsoft
5	7%	Anstoß 4	Fußball-Manager	August 2002	Ascaron
6	6%	Commandos 3	Echtzeit-Taktik	Noch nicht bekannt	Eidos
7	6%	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Noch nicht bekannt	Lionhead
8	4%	Master of Orion 3	Rundenstrategie	August 2002	Infogrames
9	4%	Rollercoaster Tycoon 2	Aufbau-Strategie	2002	Infogrames
10	3%	Republic	Wirtschaftssimulation	September 2002	Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Robin Hood

Die Saga um den berühmten Banditenkönig soll **Commandos-Kenner und Kämpfernaturen** gleichermaßen fesseln.



GUTE TAT Für ein paar Münzen verrät der Bettler Robin Hood die Position der Wachen. Little John, Bruder Tuck und William Scarlett stehen noch als Mönche getarnt am Bildschirmrand.

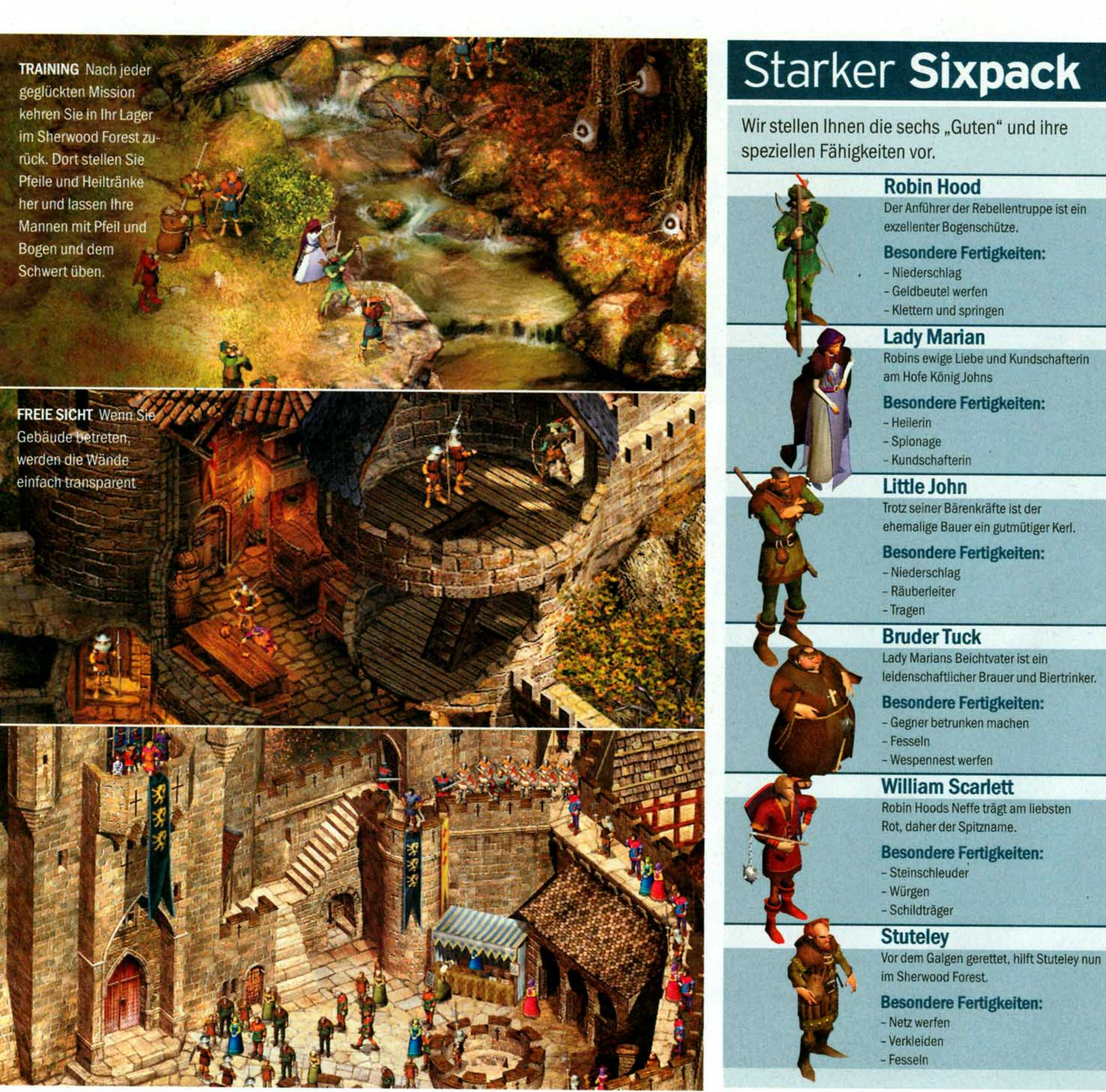
DREIFALTIGKEIT Die meisten Schauplätze besuchen Sie mehrmals in unterschiedlichen Missionen. In die befestigte Stadt York beispielsweise schleichen Sie sich einmal bei Nebel ein (rechts), einmal bei Nacht (links) und einmal am helllichten Tag.

DAM-DAM-DA-DAM Robin kann seine Herzensdame natürlich nicht dem finsteren Guy überlassen und mischt deswegen die erzwungene Hochzeit in York auf.

Auf der einen Seite des Rheins ragen die Schornsteine von Straßburg in den Himmel, auf der anderen Seite rascheln die Blätter des Sherwood Forest im Wind. Im Spellbound-Hauptquartier im rheinischen Kehl, direkt an der deutsch-französischen Grenze zu Frankreich, führen Creative Director Jean-Marc Haessig und Projekt Manager Andreas Speer exklusiv für PC Games die neueste Version von **Robin Hood** vor. Der Thronfolger des Wildwest-Spektakels **Desperados** macht die berühmte Saga um den britischen Banditenkönig zu einem Echtzeit-Taktikspiel, das den Erzrivalen **Commandos 2** im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich alt aussehen lässt.

Die mittelalterliche Festung, durch die Jean-Marc den Helden in Strumpfhosen gerade schleichen lässt, besticht durch unglaublich viele grafische Finessen. Im Wasser des Burggrabens spiegeln sich die Mauern der Türme, an der Seite schäumen Wellen um Felsbrocken. Auf der Lichtung im Süden malen die herbstlich bunten Bäume Schatten auf Windmühlenflügel, die sich behäbig in der Brise drehen. Mehr gelangweilt als zackig marschiert eine Gruppe Hellebardiere an den Zinnen entlang. Die Animationen sind hervorragend. „Wir haben etwa zweimal so viele Bewegungsstufen wie in **Desperados**", erklärt Andreas. Für jeden einzelnen der insgesamt neun Schauplätze wenden die Grafiker einen vollen Monat auf. Gebäude, Bäume und Zierobjekte wie Zäune oder Fässer werden aufwendig modelliert und dann im Malpro-gramm in die wunderschön gestaltete Landschaft eingebettet. Obwohl alles zweidimensional ist (die Ansicht lässt sich lediglich vergrößern und verkleinern), erscheinen die Szenarien ausgesprochen plastisch und natürlich.

Auf dem Bildschirm hat eine Wache eben Robin aufgespürt und stürmt zum Angriff. „Kein Problem", beruhigt Jean-Marc Haessig und bewegt die Maus einmal schnell im Kreis. Auf dem Monitor holt Robin zum Rundumschlag aus. Ähnlich wie in **Black & White** malen Sie mit Mausbewegungen Figuren auf den Bildschirm, die Ihre Recken mit dem Schwert in der Hand umsetzen. Wenn Sie den Computernager einmal schnell zur Seite ziehen, setzt Ihr Kämpfer zum Ausfallschritt an, eine Acht blockt gegnerische Attacken ab. Falls Ihnen das zu viel Action für ein Taktikspiel ist, können Sie die Geplänkel einfach dem Programm überlassen. Dann entscheiden die Charakterwerte der Kontrahenten über Sieg oder Niederlage (Nahkampf, Stärke, Gesundheit und Bogenschie-



TRAINING Nach jeder geglückten Mission kehren Sie in Ihr Lager im Sherwood Forest zurück. Dort stellen Sie Pfeile und Heiltränke her und lassen Ihre Mannen mit Pfeil und Bogen und dem Schwert üben.

FREIE SICHT Wenn Sie Gebäude betreten, werden die Wände einfach transparent

WIE IM FILM Beim Wettschießen um den goldenen Pfeil will der Sheriff von Nottingham Robin in eine Falle locken.

Starker Sixpack

Wir stellen Ihnen die sechs „Guten" und ihre speziellen Fähigkeiten vor.

Robin Hood

Der Anführer der Rebellentruppe ist ein exzellenter Bogenschütze.

Besondere Fertigkeiten:
- Niederschlag
- Geldbeutel werfen
- Klettern und springen

Lady Marian

Robins ewige Liebe und Kundschafterin am Hofe König Johns

Besondere Fertigkeiten:
- Heilerin
- Spionage
- Kundschafterin

Little John

Trotz seiner Bärenkräfte ist der ehemalige Bauer ein gutmütiger Kerl.

Besondere Fertigkeiten:
- Niederschlag
- Räuberleiter
- Tragen

Bruder Tuck

Lady Marians Beichtvater ist ein leidenschaftlicher Brauer und Biertrinker.

Besondere Fertigkeiten:
- Gegner betrunken machen
- Fesseln
- Wespennest werfen

William Scarlett

Robin Hoods Neffe trägt am liebsten Rot, daher der Spitzname.

Besondere Fertigkeiten:
- Steinschleuder
- Würgen
- Schildträger

Stuteley

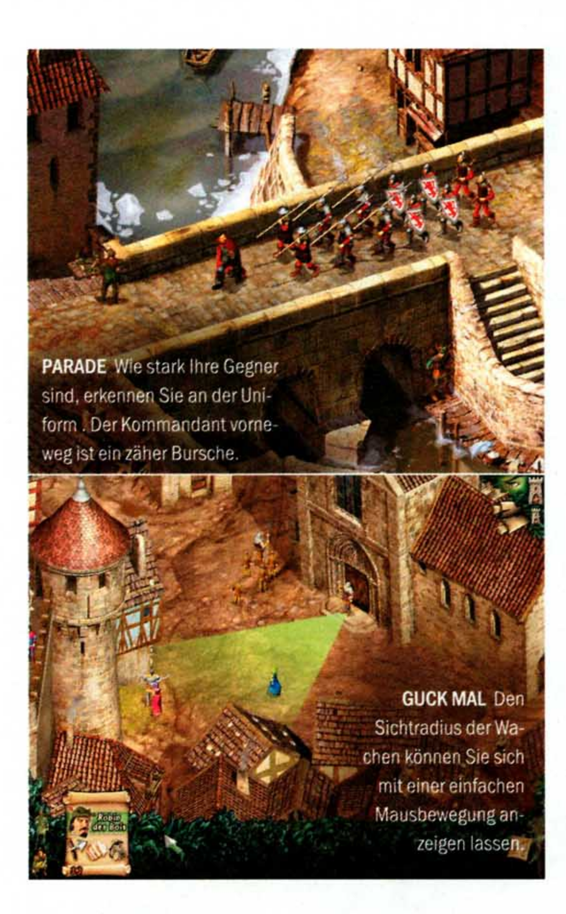
Vor dem Galgen gerettet, hilft Stuteley nun im Sherwood Forest.

Besondere Fertigkeiten:
- Netz werfen
- Verkleiden
- Fesseln

ßen verbessern sich im Lauf der Zeit). Hektisch werden die Gefechte nie: „Auch wenn sich der Spieler mal mit fünf, sechs Mann gleichzeitig anlegt, kämpfen maximal drei, der Rest wartet auf seinen Einsatz." Genau wie in den Mantel-und-Degen-Filmen der 50er und 60er, in denen Jean-Marc und Andreas manche Inspiration finden.

Während an **Commandos 2** selbst mancher Veteran der Serie schwer zu knabbern hatte, wollen die Entwickler von Spellbound nun auch Genre-Neulinge bedienen. Das fängt bei der Steuerung an. Anders als beim Gegenspieler der spanischen Pyro Studios, der beinahe jede Taste auf dem Keyboard mit einer anderen Aktion belegt, haben die Charaktere in **Robin Hood** nur je drei Spezialfähigkeiten. Will Scarlett etwa wehrt mit seinem Schild Pfeile ab, nimmt seine Widersacher in den Schwitzkasten oder beharkt sie mit seiner Steinschleuder. Little John haut Gegner aus dem Hinterhalt k. o., schleppt schwere Gegenstände oder bildet für seine Kameraden die Basis einer Räuberleiter. Alle anderen Aktionen ergeben sich aus dem Zusammenhang. Ein Klick auf einen Hebel und schon rasselt die Zugbrücke über den Burggraben.

Drei Schwierigkeitsgrade sollen Profis gleichermaßen wie Einsteiger fordern. In der niedrigsten Einstellung sind die Wachen unaufmerksam und schlechte Fechter, in der höchsten schlagen sie beim kleinsten Verdacht sofort Alarm. Je nach Geschmack sollen Sie jeden Auftrag im Schleichgang oder im Gefecht lösen können. In der „klassischen" Variante sollten Sie stets außer Reichweite der Posten bleiben (wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Soldaten deuten, leuchtet sein Sichtkegel auf), sich von hinten heranpirschen oder sie ablenken. Bruder Tuck zum Beispiel lockt Patrouillen mit Weinschläuchen in Hinterhalte. Stellen Sie sich stattdessen lieber offen zum Kampf, erledigen Sie Ihre Widersacher mit Pfeil und Bogen oder im Schwertgefecht. Aber Vorsicht: „Wer allzu brutal vorgeht, verliert die Unterstützung der Bevölkerung", prophezeit Jean-Marc Haessig. Aus der rekrutieren Sie nämlich Bewaff-



PARADE Wie stark Ihre Gegner sind, erkennen Sie an der Uniform. Der Kommandant vorneweg ist ein zäher Bursche.

GUCK MAL Den Sichtradius der Wachen können Sie sich mit einer einfachen Mausbewegung anzeigen lassen.

nete, die in Spezialmissionen automatisch auf Ihrer Seite kämpfen. In solchen Einsätzen müssen Sie eine Reihe von strategisch wichtigen Punkten besetzen. Beispielsweise schalten Sie den Kommandanten einer Brückenwachmannschaft aus, damit Ihre Untergebenen gegen die nun führerlosen Landsknechte stürmen und den Übergang sichern. Ob Sie die Jungs dabei unterstützen oder lieber zum nächsten Brennpunkt eilen, bleibt Ihre Sache.

Die anderen der insgesamt 40 Missionen erzählen die Geschichte um Robin und seine Mannen nach. So retten Sie den Bauernführer Stuteley vor dem Galgen, entführen Robins Geliebte Lady Marian vor der Hochzeit mit dem fiesen Guy de Gisbourne und nehmen inkognito an dem berühmten Wettstreit im Bogenschießen teil. Neben den Hauptzielen soll es in jedem Einsatz kleinere Bonusaufträge geben, bei denen Sie etwa einem reichen Ritter seinen Schatz abknöpfen oder die Insignien König Richards wiederbeschaffen. Schließlich ist es Ihr hehres Ziel, den gefangen genommenen, rechtmäßigen König Englands freizukaufen. Und natürlich die Bösen, Prinz John und den Sheriff von Nottingham, zum Teufel zu jagen. Im November können Sie die Legende aufleben lassen.

ERSTEINDRUCK

Den Spielern die Entscheidung zu überlassen, ob sie lieber das Schwert zücken oder schleichen, ist genau der richtige Weg. Im Sherwood Forest werden sich auch Leute zurechtfinden, denen ***Commandos*** *zu schwer war. Ich hoffe nur, die Entwickler setzen die starke Story mit vielen Dialogen und Zwischensequenzen stimmig in Szene.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Spellbound
Anbieter .... Wanadoo
Termin .... November 2002

Handy-Power!

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B.: Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom1,86 /min



Blink - SMS

Liebes SMS:
90103 Hab Dich lieb!
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir!
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt!
90105 Du bist sooo suess!
90108 Du bist mein Stern!
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte!

Witzige Sprüche:
90001 Bist du gut zu Voegeln?
90004 Warnung! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 zu spaet!
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90007 Du hast die Suppe der Weisheit wohl mit der Gabel gegessen!
90002 Oh Herr, laß Hirn herab regnen!
90011 Achtung Virus im Handy!

Noch mehr Sprüche:
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse!
90210 Alter das war ja echt Krass!
90203 Gebt mir ein Handy ich bin wichtig!
90209 Je mehr Frauen ich kennenlerne je mehr liebe ich die Tiere!
90202 Frauen sind wie Luft und ohne Luft kann ich nicht leben!
90206 Als Gott dich erschuf übte er nur!



Bestell - Hotline: 01908 662681

Katalog per Faxabruf: 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - hotline: 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - hotline: 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

Charts:
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim/Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15560 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15568 Westlife/When you're looking like that
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi......Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15125 Blank and Jones/DJs
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15520 Roger Sanchez/Another change
15514 Lil' Kim f.Phil C./In the Air tonite

Soundtrax:
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Beach Life



BETTENBURG Das eigentliche Hotel ist das Herzstück Ihrer Insel. Von hier aus sollten alle Attraktionen schnell erreichbar sein.



AKTIV Junge Urlauber fahren voll auf rasante Jet-Ski-Fahrten ab. Das bringt nicht nur Geld in die Kasse, sondern sichert auch die gute Laune der Touristen.



DA STEPPT DER BÄR Auf der Showbühne geht's rund - heute ist Karaoke angesagt.

Wenn Sie reif für die Insel sind, dann vergessen Sie Mallorca - mit Beach Life kommen Sie billiger weg.

DURSTIG Ohne Bier kein Urlaub. Ein modernes Ressort kann gar nicht genug Beach-Bars haben - die jungen Touristen werden es Ihnen danken.



Der Sommer ist traditionell die Jahreszeit, in der halb Deutschland die Koffer packt, sich stundenlang über die Autobahn quält oder in stickigen Flughafen-Terminals rumhockt – und das alles nur, weil sich irgendwo am Hintern der Welt ein paar Wellen an einem weißen Strand brechen und man da unbedingt hinmuss. Schließlich waren die doofen Meiers von nebenan gerade erst in der Karibik. In den 15 Szenarien von **Beach Life** spielen Sie genau das nach – eine Horde von partysüchtigen Urlaubern kommt auf Ihre Insel und will nur eins: möglichst schnell vergessen, dass sie am Ende der Woche wieder der Alltag einholt. Die Einsätze sind abwechslungsreich. Mal gilt es, ein riesiges Eiland in das weltbeste Ferienparadies zu verwandeln, mal sollen Sie neuen Schwung in ein altmodisches Ressort bringen und dann wartet ein winziger Flecken Land darauf, dass Sie platzsparend einen schönen Hotelkomplex hochziehen. Mit 50 verschiedenen Gebäuden halten Sie die Touristen – von denen natürlich jeder individuelle Wünsche und Vorlieben hat – bei Laune. Wer will schon an einen Strand rumliegen, an dem es weder Beach-Bar noch Jet-Ski-Verleih gibt, oder in einem Ressort wohnen, in dem abends die Bürgersteige hochgeklappt werden und das Nachtleben aus einem Glas Wein auf dem Balkon besteht? **Beach Life** nennt sich in den USA nicht umsonst **Spring Break** – so heißen dort nämlich auch die berüchtigten, jährlichen College-Ferien, in denen sich amerikanische Teenager bei Wet-T-Shirt-Contests, DJ-Gigs und Oben-ohne-Volleyball hoffnungslos um den Verstand trinken. Ehrensache, dass Ihre Insel ohne ein derartiges Animationsprogramm nicht auskommt. Ebenfalls ein Muss: Mechaniker und Putzkolonnen, die Ihre Party-Oase in Schuss halten. Unterstützt wird der voyeuristische Ansatz von der liebevoll detaillierten Grafik. Da sehen Sie, wie sich zwei sturzbesoffene Jugendliche prügeln, eine flotte Tanzeinlage aufs Parkett legen oder in einer dunklen Ecke miteinander turteln. Was die Systemvoraussetzungen angeht, soll **Beach Life** übrigens recht genügsam sein: Schon ab einem Pentium 200 dürfen Sie sich um die wilde Meute kümmern.

ERSTEINDRUCK

*Die Idee von **Beach Life** ist herrlich originell und die ersten spielbaren Szenarien machen richtig Laune. Hoffentlich bleiben die Missionen bis zum Ende so abwechslungsreich – sonst sehe ich schnell Routine aufkommen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Deep Red
Anbieter	Eidos
Termin	August 2002

Frontline Assault: War over Europe



VON OBEN Für knifflige Angriffe stehen Ihnen bis zu drei unterschiedlich starke Luftschläge zur Verfügung.



GLEICHSCHRITT Die Ansicht dürfen Sie kippen, was den Blick in die Ferne erhöht. Leider wird das Spiel in diesem Modus unspielbar langsam.

Was ist ein Tiger? Ist es a) ein Säugetier oder b) ein Panzer? **Haben Sie Antwort b) gewählt, so lesen Sie weiter,** denn Frontline Assault könnte Ihnen gefallen.

Der Zweite Weltkrieg zum Nachspielen: **Frontline Assault** behandelt die Zeit von 1941 bis 1944. Auf der Seite der Wehrmacht, der Roten Armee und der Alliierten schlagen Sie in insgesamt sechs Kampagnen Schlachten auf dreidimensionalen Landschaften, die sich stufenlos zoomen und drehen lassen. Die Missionen basieren auf historischem Hintergrund, etwa der Operation Barbarossa, dem D-Day oder der Ardennenoffensive. Wie **Sudden Strike 2** verzichtet auch **Frontline Assault** im Einzelspieler-Modus auf Ressourcen-Management oder Basisaufbau. Sie starten mit einer Hand voll Panzer und Infanteristen, mehr nicht. Das heißt: Was weg ist, ist weg. Deswegen müssen Sie Angriffe sorgfältig planen, sich das 3D-Terrain zunutze machen und für Aufklärung sorgen: Späher spionieren feindliche Basen aus und decken Verteidigungsanlagen wie Flakgeschütze oder Bunker auf. Ihre Panzer schicken Sie anschließend behutsam vor, etwa um die Flugabwehr auszuschalten und den Rest des Stützpunktes mit einem wohl platzierten Luftschlag dem Erdboden gleichzumachen. Nach den Gefechten frischen Sie Munitionsvorräte auf, reparieren angeschlagene Tanks und freuen sich über erhaltene Erfahrungspunkte, die Einheiten bis zu acht Mal aufwerten. Das kennt man alles aus ähnlichen Spielen. Für ein bisschen mehr Pep sorgen Wettereffekte und der Tag-und-Nacht-Rhythmus: Bei Schnee rattern Panzer langsamer über die Straßen und in der Dunkelheit verringert sich der Sichtradius und die Trefferchance. Eingeschaltete Scheinwerfer wirken zwar dagegen, sind für Überraschungsangriffe allerdings reichlich ungünstig – die Entscheidung liegt bei Ihnen.

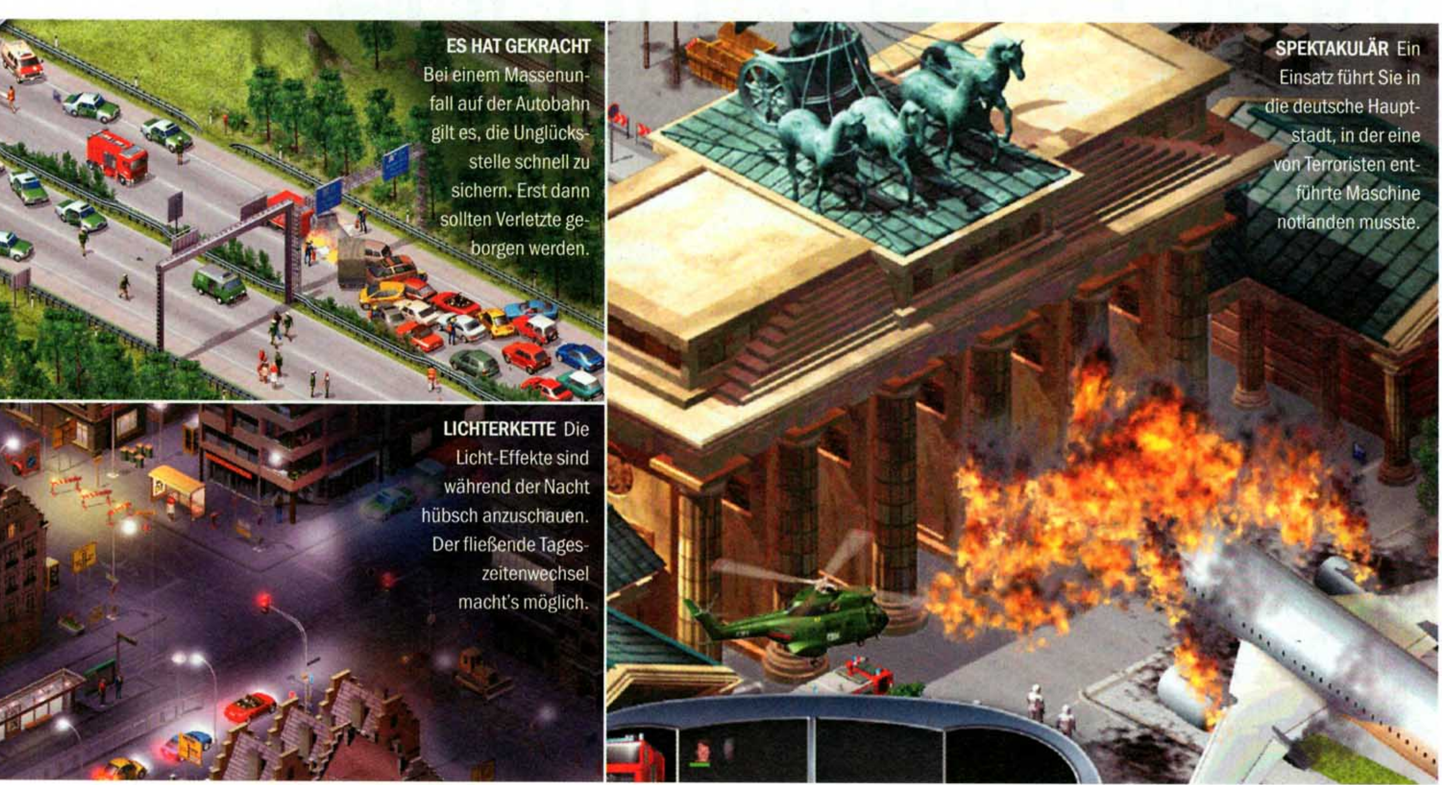
Kontrastprogramm im Multiplayer-Modus: Hier gibt's Echtzeit-Strategie, wie sie im Buche steht. Sie starten mit Basiseinheiten, die zum Einnehmen der herumstehenden Fabriken dienen. Je mehr Anlagen Sie besetzen, desto schneller klingeln die Kassen. Vom Ersparten stampfen Sie Gebäude aus dem Boden und bauen Einheiten, was das Zeug hält. Den Gegner überrennen Sie anschließend mit einer Übermacht. Der Tank-Rush stirbt eben nie aus.

ERSTEINDRUCK

*Größter Kritikpunkt an **Frontline Assault** sind im Augenblick noch die Hardware-Anforderungen. Empfohlen wird ein Pentium mit 1,4 GHz und High-End-Grafikkarte. Liebe Entwickler: So gut sieht **Frontline Assault** nicht aus. Wenn sich das noch ändert, dürfen Hardcore-Strategen schon mal erwartungsvoll die Hände reiben.* THOMAS WEISS

Entwickler .... In Images
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... Juli 2002

Emergency 2



ES HAT GEKRACHT Bei einem Massenunfall auf der Autobahn gilt es, die Unglücksstelle schnell zu sichern. Erst dann sollten Verletzte geborgen werden.

SPEKTAKULÄR Ein Einsatz führt Sie in die deutsche Hauptstadt, in der eine von Terroristen entführte Maschine notlanden musste.

LICHTERKETTE Die Licht-Effekte sind während der Nacht hübsch anzuschauen. Der fließende Tageszeitenwechsel macht's möglich.

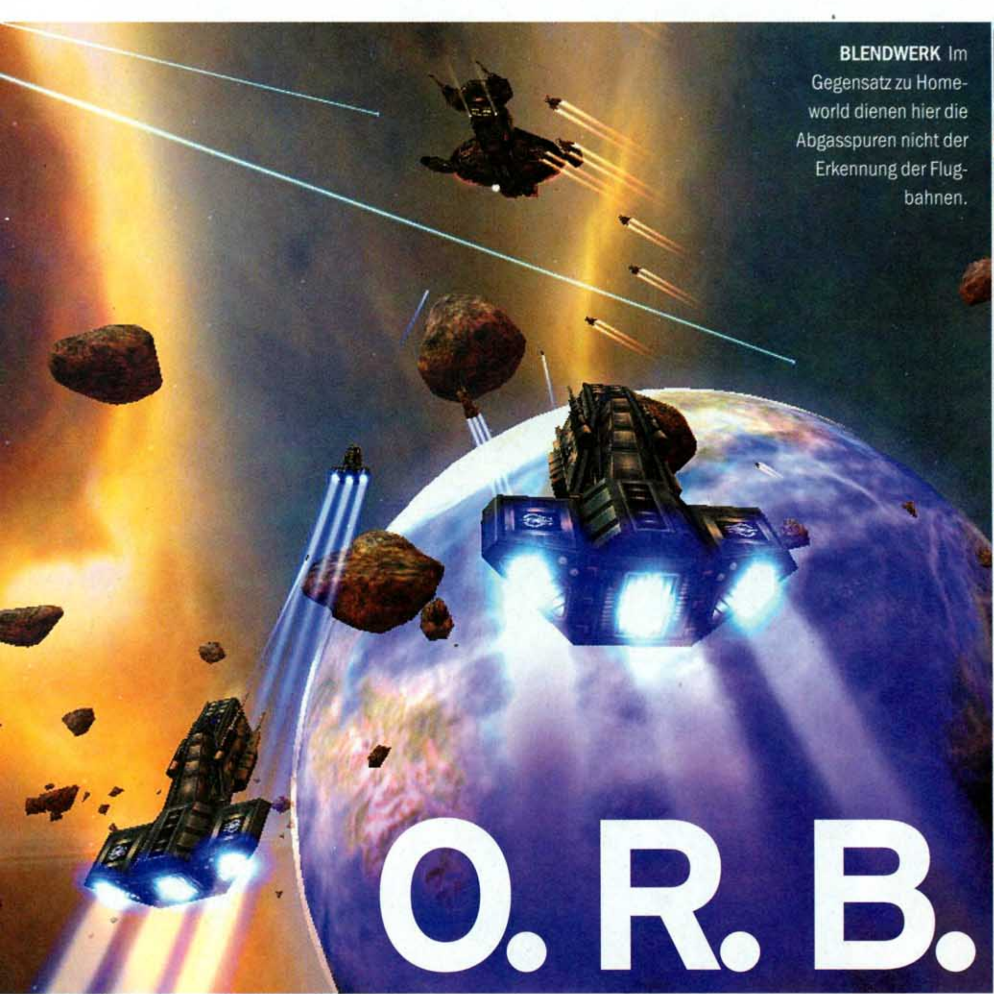
Massenkarambolage auf der Autobahn - wo Otto-Normalmensch sonst nur seufzt und eine Umleitung sucht, simuliert Emergency 2 den Einsatz der Rettungseinheiten.

Es geht ja immer noch das Gerücht um, dass sich freiwillige Feuerwehren bevorzugt aus trinkfreudigen Mitzwanzigern rekrutieren, die sich einmal die Woche zum Durstlöschen treffen und mit Feuern und deren Bekämpfung nicht viel am Helm haben. Der Alltag bundesdeutscher Brandschützer sieht aber erheblich anders aus – wie Ihnen **Emergency 2** eindrucksvoll demonstriert. 25 Einsätze müssen Sie mit 40 verschiedenen Einheiten – darunter auch Sondereinsatzkommandos, Polizeipsychologen und Rettungshubschrauber – absolvieren. Ob Sie nun einen brennenden Zeppelin unter Kontrolle bringen sollen, die Geiselnahme in einer Bank beenden, die Erde und ihre Bewohner vor einem drohenden Meteoriteneinschlag schützen oder nach einem Flugzeugabsturz am Brandenburger Tor die Überlebenden bergen – die Missionen sind deutlich abwechslungsreicher als die des Vorgängers. Fließende Tag-und-Nacht-Wechsel sowie hübsch gestaltete Wettereffekte sollen das Geschehen auch optisch ordentlich aufpeppen. Manche Gebäude in der Nähe der Einsatzorte sind nun voll begehbar und sorgen damit für noch mehr taktischen Tiefgang. In Sachen Steuerung gibt es eine stufenlose Zoom-Funktion zu vermelden, ansonsten kommt die aus anderen Echtzeitstrategie-Spielen gewohnte Bedienung zum Einsatz. Die große Schwäche des Vorgängers – die bescheidene Wegfindung, die zu sich gegenseitig blockierenden Einheiten führte – soll ebenfalls gründlich überarbeitet werden. Orientieren dürfen Sie sich neuerdings mithilfe einer eingebauten Mini-Karte; auch die wurde im ersten Teil schmerzlich vermisst. Die Grafik hinterlässt einen sehr positiven Eindruck, besonders ins Auge stechen die enorme Detailfülle der Unglücksgebiete und die Effekte bei Nacht (Blaulichter, erleuchtete Fenster). Übrigens: Leute, die gerne langsam an Autounfällen vorbeifahren und auch sonst zu der seltsamen Gattung Mensch mit Voyeurs-Gelüsten gehören, kommen bei **Emergency 2** nicht auf ihre Kosten. Geschmacklose Splatter-Effekte suchen Sie nämlich vergeblich.

ERSTEINDRUCK

Da ein Freund von mir bei der freiwilligen Feuerwehr mitmacht, weiß ich aus erster Hand, dass die Kerle nicht nur saufen, sondern auch das eine oder andere Leben retten. Und weil mir der Job wirklich einen Tick zu heiß ist, freue ich mich richtig darauf, dass ich das alles bald am PC nachspielen kann. JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Sixteen Tons Entertainment
Anbieter .... Take 2
Termin .... Juli 2002



BLENDWERK Im Gegensatz zu Homeworld dienen hier die Abgasspuren nicht der Erkennung der Flugbahnen.



BOLLWERK Schwere Raumkreuzer können selbst gegen etliche Hundert Gegner bestehen.



FEUERWERK Derartige Lichteffekte sieht man wegen der großen Entfernungen nur selten.

O. R. B.

Feindliche Jäger links oben! Nur wo mag das sein, in einem Raum, der weder Oben noch Unten besitzt?



NETZWERK Der künstliche Horizont verwirrt eher, als dass er die Orientierung unterstützt.

Echtzeit-Strategiespiele im Weltall benutzen meist einen Kunstgriff, um solche Orientierungsschwierigkeiten zu vermeiden: Sie finden auf einer unsichtbaren Ebene statt. Lediglich **Homeworld** nutzte ein wirklich dreidimensionales Weltall, **O. R. B.** nun ebenfalls. Dies wird nicht die einzige Ähnlichkeit der beiden Titel bleiben: Auch **O. R. B.** setzt auf zwei verfeindete Parteien, auf Weltraumschlachten epischer Größe, auf Asteroiden als Rohstoffquelle und auf eine riesige, schwebende Raumstation, in der Verteidigungsanlagen und Raumkreuzer gebaut werden.

Dennoch wird sich **O. R. B.**, wenn es demnächst nach rund fünf Jahren Entwicklungszeit erscheint, wohl völlig anders spielen als das Vorbild. Die hohe Spielgeschwindigkeit macht es nämlich nahezu unmöglich, die über den Bildschirm huschenden Gegner auszuwählen und den eigenen Jägern zuzuweisen. Stattdessen wird man im Voraus seinen Einheiten eine von sechs unterschiedlichen Doktrinen zuweisen. Diese Verhaltensweisen und Formationen bestimmen, ob sich ein Schiff in einem Kampf mutig, selbstmörderisch oder feige verhält – alles Weitere übernimmt dann eine Automatik. Direkte Anweisungen sind nur zum Andocken an Basen oder zum Zweck der Selbstzerstörung notwendig.

Dementsprechend schlicht ist folglich auch die Benutzeroberfläche aufgebaut. Außer zwei Menüs für besagte Doktrinen und Anweisungen bevölkern lediglich vier weitere Knöpfe für die Kameraeinstellung den Bildschirm. Das ist keineswegs Zufall, denn wie auch in **Homeworld** wird die Navigation und Kameraführung in den Weiten des Alls die schwierigste Aufgabe des Spielers sein. Mit einer komplexen Kombination aus Mauszeiger, Maustasten, Tastatur und Bildschirm-Icons bewegt man die Kamera, den künstlichen Horizont sowie die Zielmarkierung für ausgewählte Einheiten frei im Raum herum. Obwohl die Steuerung sehr schnell in Fleisch und Blut übergeht, verliert man oftmals den Überblick – eine allumfassende Vogelperspektive oder auch nur eine Übersichtskarte ist für das Weltall nun einmal nicht möglich.

ERSTEINDRUCK

Man verliert sehr leicht die Übersicht – was eigentlich egal ist, da die Schiffe ja ohnehin selbstständig agieren. Dennoch beschleicht mich häufig dieses Gefühl der Hilflosigkeit, auf das ich in der fertigen Version gerne verzichten würde. HARALD WAGNER

Entwickler .... Strategy First
Anbieter .... Infogrames
Termin 28.08.2002

Red and ...?

2085: Zerstörte Städte, regiert von Gesetzlosen, prägen das Bild der Erde. Um die Macht wiederzugewinnen, hat die Regierung zur Ausbildung von Elite-Einheiten eine Trainingsmaschine namens GORE für extremste Kampfbedingungen entwickelt. Abgebrühte Feinde und Städte im anarchischen Ausnahmezustand fordern den Überlebenstrieb heraus.





- 20-Missionen Solokampagne/30 Waffen, größtenteils mit Sekundär-Feuer-Modus
- Multiplayer-Modus: 20 Karten inkl. (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Tactical
- 10 Spielermodelle mit eigenen Fähigkeiten und Schwächen
- Verschiedene Trefferzonen/Teilkörperpanzerung/Ausdaueranzeige, u.v.m.



www.modern-games.com/gore/

Grenzenlos kreativ

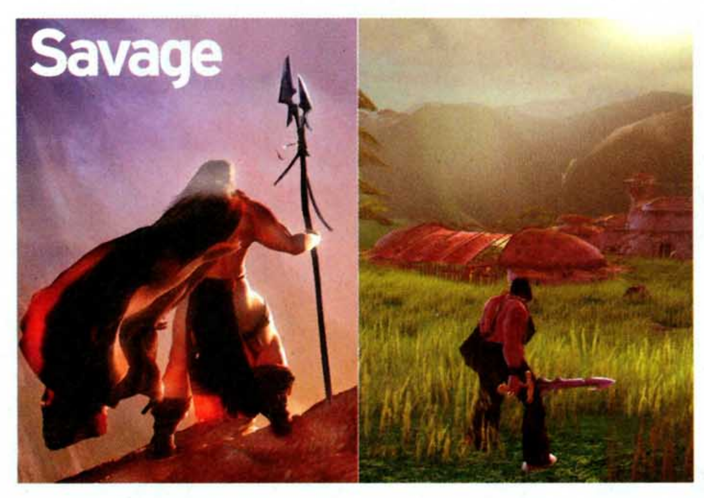
MODERN GAMES

Für den PC – Jetzt im Handel!

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

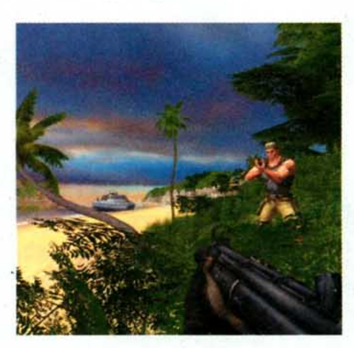
Savage



Actionspiel oder Echtzeit-Strategie? Das Mutiplayer-Spektakel **Savage** lässt sich so recht in keine Kategorie pressen: Einerseits tragen an der grafisch opulenten Fantasy-Front Dutzende Schwertkämpfer, Speerwerfer und Bogenschützen in der **Tomb Raider**-Perspektive erbitterte Schlachten aus, andererseits führt sie ein General ins Gefecht, der ähnlich wie in **Warcraft 3** & Co. Rohstoffe einsammelt, befestigte Lager errichtet und Waffen für die Kämpfer produziert. Am ehesten erinnert das Projekt der bis dato unbekannten US-Entwickler von S2 Games, das Ende nächsten Jahres erscheinen soll, an den Mehrspielermodus von **C&C: Renegade**.

Far Cry

Aus der imposanten Grafikdemo **X-Isle** der deutschen Engine-Experten von Crytek entwickelt sich langsam, aber sicher der Ego-Shooter **Far Cry**. Besonders eindrucksvoll: Dank Level-Deformation können Sie in Ihrer Rolle als furchtloser Einzelkämpfer mit Granaten und Raketen tiefe Krater in die riesigen Outdoor-Landschaften sprengen.



S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

"Wir waren zweimal **in Tschernobyl.**"

PC Games: Was macht für euch S.T.A.L.K.E.R. als Ego-Shooter denn so einzigartig?

Sytyanov: „Erstens das Szenario: eine Mischung aus **Ghost Busters** und dem Kinofilm **Stalker** in einem postapokalyptischen Gebiet wie Tschernobyl. Zweitens unsere Grafik-Engine, die auf einem Pentium III mit Geforce3-Karte satte 100.000 Polygone bei 60 Frames pro Sekunde bewegen kann. Damit können wir äußerst realistische Umgebungen schaffen. Drittens der offene Plot und einige Rollenspiel-Elemente wie Handel, Fahrzeuge und Dialoge."

PC Games: Kannst du uns über die Rollenspiel-Anleihen noch ein wenig mehr verraten?



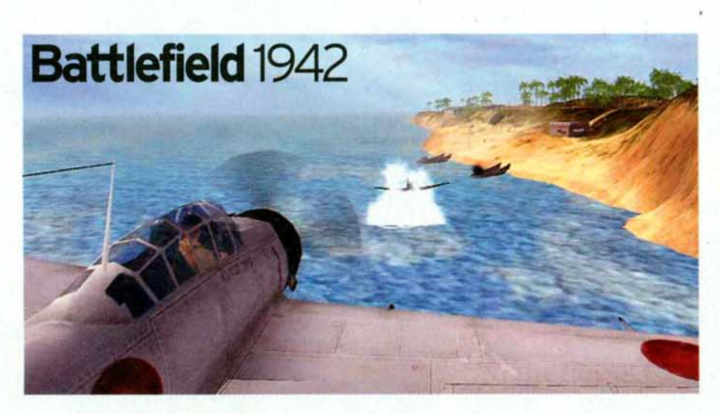
Ein Gruppenfoto bei der Recherche in Tschernobyl mit Designer Sytyanov.

Sytyanov: S.T.A.L.K.E.R. hat viel von einem Rollenspiel. Die Aufträge bekommt man normalerweise im Dialog mit NPCs, mit denen man auch handeln kann, etwa wertvolle Artefakte gegen bessere Waffen tauschen. Allerdings werden wir kein Charaktersystem verwenden."

PC Games: Ist es richtig, dass ihr viele eurer Einfälle für die Spielwelt aus einem Besuch in Tschernobyl bezieht?

Sytyanov: „In der Tat waren wir bereits zweimal vor Ort und haben viele Eindrücke und Material gesammelt. Über die Hälfte der Gebäude in der Spielwelt entstammen dem immer noch radioaktiv belasteten Gebiet um Tschernobyl. Wir wollen diese unbegreifliche Leere, diesen Zerfall, dieses Gefühl von Tod im Spiel rüberbringen."

Battlefield 1942



Eine Hand voll Glücklicher darf sich seit Ende Juni im Betatest von Electronic Arts' Multiplayer-Shooter **Battlefield 1942** austoben. Dort liefern sich die simulierten Armeen der Japaner, Amerikaner, Sowjets und Deutschen erbitterte Gefechte zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Klingt beinahe wie **Operation Flashpoint**, ist aber deutlich weniger auf Realismus und mehr auf Action getrimmt. Unser Eindruck: vielversprechend.

Doom 3

John Carmack hat Details zur Engine von Doom 3 preisgegeben, das auf der Messe E3 den Best-of-Show-Award abgesahnt hat. Demnach wirken die Figuren nicht durch hohe Polygonzahl, sondern durch Schattierung und hochauflösende Texturen so detailliert.

UT 2003

Irgendwie tauchte im Internet eine „Demo" von Unreal Tournament 2003 auf. Weil dort die meisten Features noch gar nicht eingebaut sind, rät Epic, sich nicht an der illegalen Version den Appetit auf den heiß erwarteten Multiplayer-Shooter zu verderben. Warten Sie lieber auf die nächste PC Games!

Tiger & Dragon Online

Keine Orks und Zwerge, sondern Kung-Fu-Kämpfer sollen sich im Massively-Multiplayer-Actionspiel Tiger & Dragon gegenüberstehen, das die Koreaner von Phantagram derzeit nach dem Vorbild des Kinofilms entwickeln.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	17%	Unreal Tournament 2003	Multiplayer-Shooter | August 2002	Infogrames
2	16%	Doom 3	Ego-Shooter | November 2002	Activision
3	15%	Deus Ex 2: Invisible War	Action-Adventure | Februar 2003	Eidos
4	11%	Mafia	Action-Adventure | August 2002	Take 2
5	9%	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter | September 2002	Vivendi Universal
6	7%	GTA: Vice City	Action-Adventure | Noch nicht bekannt	Take 2
7	7%	Unreal 2	Ego-Shooter | September 2002	Infogrames
8	6%	Max Payne 2	Third-Person-Shooter | 2003	Take 2
9	6%	Freelancer	SciFi-Action | November 2002	Microsoft
10	6%	Halo	Ego-Shooter | Noch nicht bekannt	Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Mafia

Unglaublich, wie spannend, wie heftig, wie ästhetisch Mafia eigentlich ist. Unglaublich dumm, wie schlecht die Macher ihr Gangsterdrama auf offiziellen Screenshots verkaufen.



ZU WEIT AUS DEM FENSTER Bei einem konspirativen Treffen gab es Uneinigkeiten.

HAU REIN Tommy bearbeitet ein geparktes Auto.

FLUCHT Zu Polka-Musik flieht Tommy vor seinen Häschern. Ein Herr ist dabei sein Auto zu reparieren.

HILFT Ein Tempomat garantiert, dass Sie keinen Strafzettel für zu schnelles Fahren bekommen. Radar und Karte weisen den Weg. Lenken müssen Sie trotzdem selbst.



FAMILIENTREFFEN
Gangster unter sich halten zusammen wie Pech und Schwefel.



Wie nur? Wie kann man **Mafia** irgendwie anders präsentieren als besonders cool, besonders schillernd? Die Bilder auf diesen Seiten stammen direkt vom entwickelnden Studio Illusion Softworks – traurigerweise zeigen sie das Actionspiel um so viel blasser, als es tatsächlich ist. Wir hatten eine aktuelle Version in der Redaktion und sahen eine Szene nach der anderen, die wir festhalten wollten. Filme wie **Der Pate**, **Goodfellas** oder **Carlito's Way** stecken inzwischen in jedem Detail, sogar mancher Kameraeinstellung ist die Inspiration anzusehen. Doch die Designer hatten der Presse im Vorfeld verboten, eigene Aufnahmen zu machen. Schleierhaft, warum. Zeitschriften bekamen jeweils eine kleine Bildermenge zugewiesen, die Motive darin zusammenhanglos ausgewählt. So bleibt nur die Beschreibung dessen, was wir wirklich gesehen haben, um Ihnen Lust auf das erste wahre Italo-Actionspiel zu machen.

Ihre Rolle ist die des Taxifahrers Tommy. Sie machen Mittagspause in Ihrem Wagen, beobachten durch die Scheiben, wie Paare im Park herumschlendern und wie Hausfrauen einkaufen gehen. Den Baseball-Schläger sehen Sie dagegen nicht kommen! Sie kriegen nur mit, dass es plötzlich kracht und dass Ihnen das linke Fenster in Scherben um die Ohren fliegt. Dann zerren zwei Kerle an Ihnen, bis Sie auf dem Gehsteig liegen, knüppeln und treten auf Sie ein. „Das hast du davon!", zischen die zwei abwechselnd. Ihr Gesicht schon übel lädiert, quälen Sie sich wieder auf die Beine und sehen rechtzeitig klar, als der Angreifer mit der Baseball-Keule zum letzten Schlag ausholt. So endet die selbstlaufende Sequenz, der Spaß beginnt. Aus der dritten Person steuernd, tauchen Sie unter dem Prügel weg, dann sprinten Sie los. Das Geniale ist der Polka-Soundtrack, der erklingt, während Sie durch die Gassen der Nachbarschaft flüchten. Von Balkonen aus tauschen Omas quer über einen Hinterhof hinweg Tratsch-Storys aus; ein Vermummter versucht glücklos, in ein Haus einzusteigen; in einem Durchgang wartet ein Verehrer ebenso vergeblich auf sein Date. „Wo bleibt sie nur? Wir hatten doch gesagt, dass wir uns hier treffen." Die Verehrte treffen Sie einen Block weiter – in einem anderen Durchgang wartend. An all diesen kleinen Begebenheiten hasten Sie im Takt der Polka vorbei, schmeißen Mülleimer um und suchen Abkürzungen hinter unverschlossenen Türen – dabei würden Sie am liebsten stehen bleiben und zur Musik klatschen und tanzen. Der blecherne Grammophonklang macht's umso besser. Wohin Sie sich wenden sollten, zeigt ein grüner Pfeil nur ungefähr an. Wenn Sie in einer Sackgasse landen, sind Sie erledigt – es sei denn, Sie finden einen Gegenstand, mit dem Sie sich wehren können …

Später – da sind Sie selbst ins Familien-Business eingestiegen – stehen Sie in einem eleganten Anzug an der Tankstelle vor einem Motel. Lässig an ein Auto gelehnt tun Sie das, was ein Mafioso mit Pomade im Haar direkt neben einer Zapfsäule eben tun muss: Sie zünden sich eine Kippe an. Und zwar mit der richtigen Attitüde: Den Kopf leicht nach unten gebeugt, die Stirn in grüblerische Falten gelegt, wie es Marlon Brando früher getan hat, führen Sie

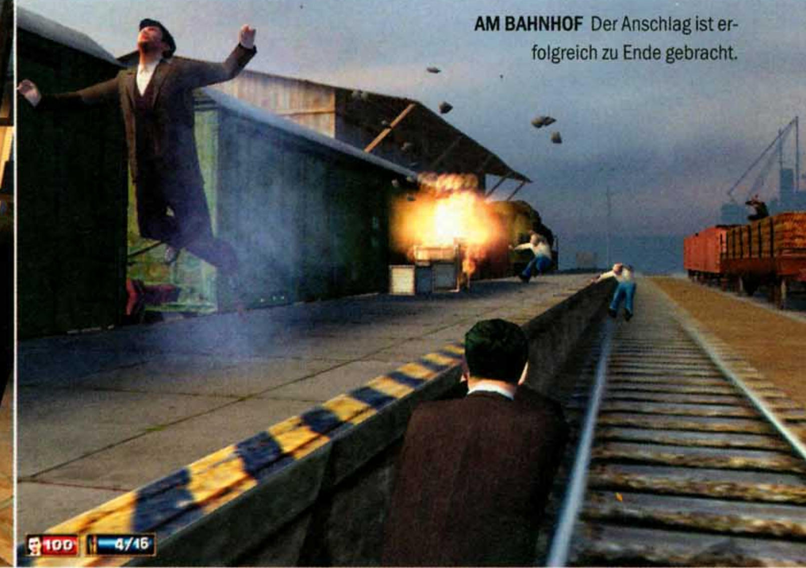
> Filme wie **Der Pate, Goodfellas oder Carlito's Way stecken inzwischen in jedem Detail**, sogar mancher Kameraeinstellung ist die Inspiration anzusehen.

das Feuerzeug aufreizend langsam an die Zigarette, atmen tief ein und langsam aus. Im Motel findet gerade eine Geldübergabe statt, die ein Kollege von Ihnen abwickelt. Eile mit Weile.

Warum sich die Regisseure von **Mafia** für diese Einstellung so viel Zeit lassen, ist eine Sekunde später klar, als jäh das Chaos die Beschaulichkeit durchbricht: Die Tür fliegt auf, ein Mann stolpert heraus und fällt blutend in den Staub. „Ich bringe dich zum Arzt", sagen Sie. Aber ihr verletzter Partner stöhnt: „Das Geld … ist wichtiger. Hol es." Außerdem sitzt innen noch ein zweiter Kollege fest. Sie greifen eine Pump-Gun aus dem Kofferraum, klettern über Kisten auf den rückwärtigen Balkon des Motels und schleichen hinunter zur Bar, wo die ehemaligen Geschäftsfreunde Billard spielen. Das Geld? Der Kollege? Bevor Sie einen klaren Gedanken fassen können, fallen erste Schüsse. Eine Seitwärtsrolle bringt Sie in



ANSTELLEN! Vincenzo ist für die Waffenausgabe zuständig. Was brauchen Sie denn heute?



AM BAHNHOF Der Anschlag ist erfolgreich zu Ende gebracht.

Deckung. Danach gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren, denn Kämpfe haben in **Mafia** ihre Tücken. Solange Sie schießen, ist die Action rasant und flüssig wie in anderen Action-Titeln auch. Aber irgendwann ist die Sekunde erreicht, in der Sie keine Munition mehr haben und nachladen müssen. Da liegt der Unterschied – denn das dauert in **Mafia** ein bisschen! Wenn Sie just ungeschützt in der Mitte eines Raums hocken, entsteht daraus ein Problem von gewisser Tragweite. Oder es steigert die Spannung noch mehr. Nämlich dann, wenn Ihnen ein Gegner ziemlich nah gegenübersteht und ebenfalls eilig Patronen in seine Waffen stopft, weil sein Magazin gleichzeitig leer geschossen war.

Denkwürdige Szene Nummer 3: die Liebesnacht. Nachdem Sie die Tochter eines Café-Besitzers nach Hause geleitet haben, damit Madame vor Rüpeln sicher ist, ruhen Sie kurz auf ihrem Bettchen. Wieder aufzustehen, vermeiden Sie geflissentlich. „Ich hatte schon viele Frauen", denken Sie danach. „Aber keine war wie sie." Romantik ist nicht unbedingt die Stärke starker Männer.

Action ist es dafür sehr wohl, wie Sie Mal um Mal beweisen: Während eines Alkoholschmuggels sitzen Sie mit einer Maschinenpistole auf der Ladefläche des voll beladenen LKW. Dicht am Auspuff hängen düstere Männer in schnelleren Autos, die Sie stoppen, von der Straße drängen oder erschießen wollen. Die Wagen wechseln wie wild die Spuren, kommen näher, lassen sich zurückfallen. Mögliche Lösungen: Fahrer treffen, Reifen treffen, Motoren platzen lassen.

Andere Beispiele: Als Fluchtwagenfahrer heizen Sie immer wieder durch ein großes, unglaublich belebtes Netz aus Straßen. Nachdem Sie mittels Sabotage am Motor des Hauptkonkurrenten Ihre Siegchancen erhöht haben, nehmen Sie sogar an einem hoch dotierten Rennen teil. Sie führen einen Banküberfall durch, schleichen sich verkleidet auf eine politische Veranstaltung, um einem unfolgsamen Gouverneur seine Grenzen aufzuzeigen, oder jagen ein Hotel in die Luft, dessen Besitzer Sie enttäuscht hat. Zwischendurch geraten Sie in gefährliche Gewissenskonflikte wie diesen: Ein Freund hat die Familia verraten – lassen Sie ihn leben oder töten Sie ihn?

In diesem Titel steckt so viel drin – schade, dass wir Ihnen die entsprechenden Beweisbilder dazu nicht zeigen dürfen. Verstehe einer die Entwickler! Eines sei Ihnen an dieser Stelle jedoch versprochen: In unserem Testbericht werden wir **Mafia** von der beeindruckendsten Seite zeigen.

ERSTEINDRUCK

*Ich liebe dieses Spiel schon, bevor es fertig ist. Schwachpunkte? Sehe ich nicht. Unterschied zu **GTA 3**: Viel linearer, geringerer Handlungsspielraum, dafür mehr Story und um Welten pompösere Grafik. Allein die Mimik und Gestik der Figuren war nie lebensechter, die Hollywood-Kameraführung ist unvergleichlich.* DANIEL KREISS

Entwickler .... Illusion Softworks
Anbieter .... Take 2
Termin .... August 2002



BASIS Die Werkstatt ist der Startpunkt für alle Aufträge.

SPIDER-MAN™

INS NETZ GEGANGEN!







Screenshots von der PC-Version

SPIDER-MAN
AB 06. JUNI IM KINO.

VON DER LEINWAND AUF DEN PC
AB SOFORT ERHÄLTLICH









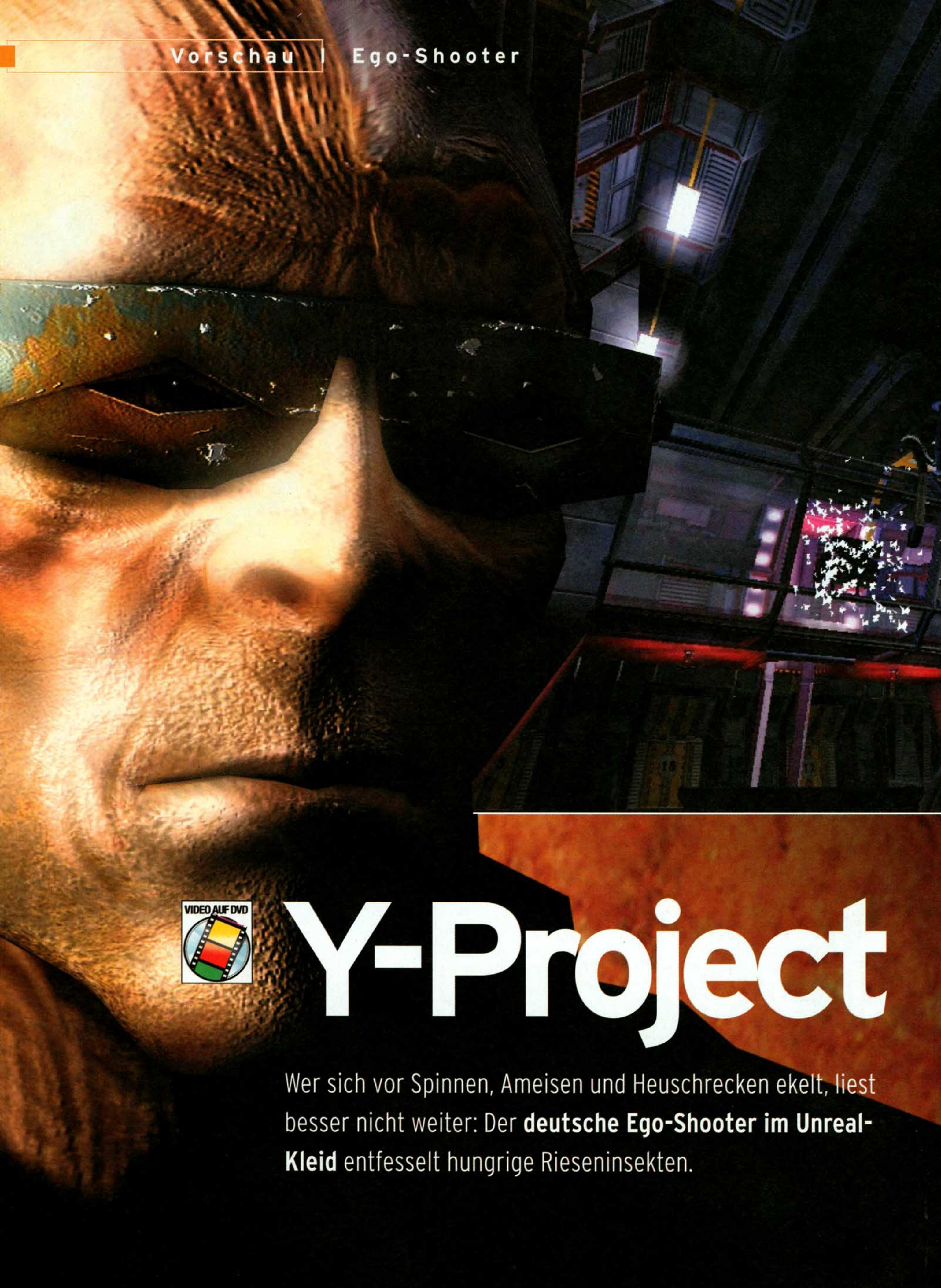
GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man





activision.de

Spider-Man, der Charakter: TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film: © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Y-Project

Wer sich vor Spinnen, Ameisen und Heuschrecken ekelt, liest besser nicht weiter: Der **deutsche Ego-Shooter im Unreal-Kleid** entfesselt hungrige Rieseninsekten.



STEUERMANN Aufseiten der Wissenschaftler gelangen Sie nur in das Kontrollzentrum, wenn Sie den Kran in die Scheibe krachen lassen. Aufseiten der Militärs zerballern Sie das Glas einfach.

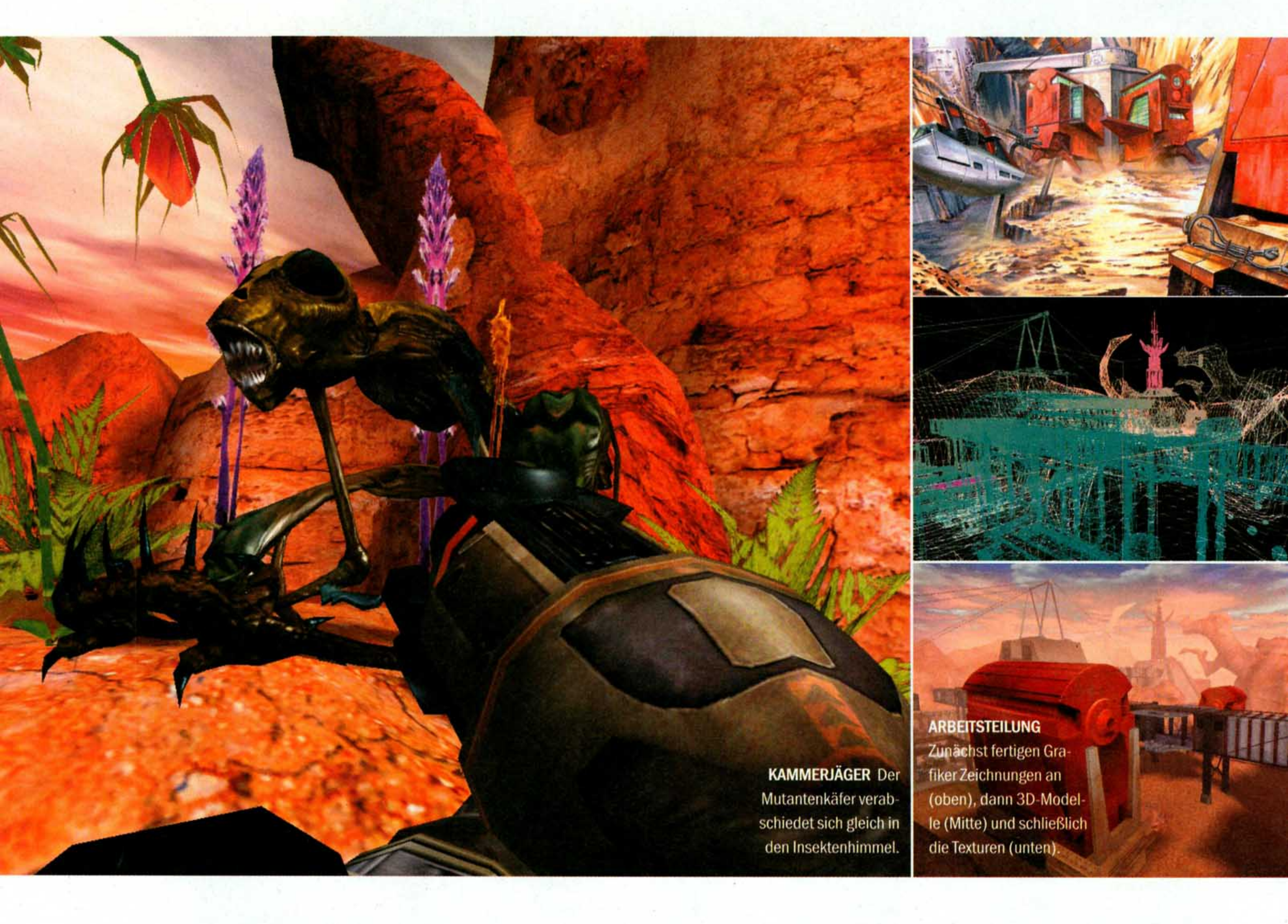
BITTE LÄCHELN! Die Comic-Charaktere sehen unglaublich plastisch und eigenständig aus, auch dank Westkas selbst entwickelter Bumpmapping-Technik.

Denken oder draufhauen – im Action-Genre macht das den Unterschied zwischen Ego-Shooter und Action-Adventure aus. Warum eigentlich nicht beide Elemente in einem Spiel vereinen? Das hat sich wohl Westka-Entwicklungsleiter Thomas Schäfer gefragt – und schon war die Idee zu **Y-Project** geboren. PC Games hat das Actionspektakel in den Kölner Studios unter die Lupe genommen.

Erst die fördert zutage, dass sich die Ballerei nicht nur durch ihre beeindruckend detailreiche Grafik von der Konkurrenz absetzt, sondern mit Anleihen aus Action-Adventures, Rollenspielen und Taktik-Shootern zum innovativen Genremix heranreift. Auch wenn die Story nicht gerade einen Preis für Originalität gewinnt. In ferner Zukunft überrennen halbintelligente, blutdürstige Rieseninsekten eine Planetenkolonie der Menschen. Woher kommen die Krabbeltiere? Und wie wird man sie am besten wieder los? Das sind die Rätsel, vor denen Sie als futuristischer James-Bond-Verschnitt zu Anfang stehen. So gewöhnlich die Hintergrundgeschichte zunächst klingen mag, hält sie doch die eine oder andere Überraschung bereit: „Der Clou sind die beiden Fraktionen, die um die Macht in der Kolonie rivalisieren: Wissenschaftler und Militärs. Je nachdem, für welche Seite sich der Spieler entscheidet, läuft das Spiel anders ab." Thomas Schäfer bringt das wohl herausragendste Feature von **Y-Project** auf den Punkt.

Im Spielverlauf versuchen beide Parteien immer wieder, Sie auf ihre Seite zu ziehen. Erst im letzten Akt müssen Sie Treue schwören, bis dahin können Sie vor jeder Mission die Fronten wechseln. Auch wenn sich die Aufträge hin und wieder ähneln, der Weg zum Ziel verläuft immer anders. Im wahrsten Sinne des Wortes: So haben die Gelehrten in einem Level einen Feuerlöscher im Arsenal, mit dem der Protagonist brennende Zugänge freilegt. Die Soldaten schalten Laserschranken ab, öffnen damit wiederum andere Tunnel. Generell erwartet Sie aufseiten der Militärs mehr Action, während Sie aufseiten der Wissenschaftler öfters mal die grauen Zellen bemühen müssen. Beispielsweise versperrt Ihnen einmal ein Ventilator den Weg durch einen Lüftungsschacht. Klemmen Sie den Strom ab, kommen Sie zwar vorbei, können aber den Abgrund dahinter nicht überwinden. Dazu müssen Sie den Saft wieder anschalten, schnell unter dem Flügelrad hindurchrobben und sich dann vom Luftstrom über den Abgrund tragen lassen. Als Gelegenheitsrambo haben Ihnen die Leveldesigner an derselben Stelle keine Steine in den Weg gelegt – Sie flutschen automa-

Zwei Parteien versuchen, Sie für sich zu gewinnen. Vor jeder Mission können Sie die Fronten wechseln und so **zwei völlig unterschiedliche Spielwege** verfolgen.



KAMMERJÄGER Der Mutantenkäfer verabschiedet sich gleich in den Insektenhimmel.

ARBEITSTEILUNG Zunächst fertigen Grafiker Zeichnungen an (oben), dann 3D-Modelle (Mitte) und schließlich die Texturen (unten).

tisch durch das Röhrensystem. Dafür warten hinter der nächsten Ecke allerdings ein paar unfreundliche Krabbelkäfer. Nicht nur die Rätsel und Wege, auch die Waffenarsenale der beiden Fraktionen sind verschieden. Klar, dass die Wummen der Krieger für gewöhnlich mehr Bumms haben. Die der Eierköpfe haben dafür andere Tricks auf Lager, zum Beispiel frieren sie ihre Opfer ein. Je länger Sie für eine Gruppe arbeiten, desto mehr Upgrades bekommen Sie für Ihre Knarre. Am Ende wird aus der 9-Millimeter-Pistole ein ausgewachsener Raketenwerfer. Nur wenn Sie öfter mal wechseln, kommen Sie in den Genuss der Vorteile beider Welten.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel entwickelt sich auch Ihr Alter Ego im Lauf der Zeit weiter, wenn das Charaktersystem auch nicht so stark in den Vordergrund rückt. Neben den Missionen, die die Story weiterspinnen und rund 40 Stunden Spieldauer garantieren sollen, gibt es eine ganze Menge Subquests, die Ihnen mehr Erfahrung sichern. Anders als in den meisten Shooter-Kollegen schlagen Sie sich nicht linear von Level zu Level durch, sondern können jederzeit die verschiedenen Schauplätze besuchen. So besorgen Sie sich neue Aufträge, reden mit den Computercharakteren oder vergnügen sich mit einem der geplanten Mini-Spiele, etwa an einem Automaten in der Spielhalle.

Zwar besuchen Sie auch einige fremdartige Außenareale, die meiste Zeit werden Sie aber in der riesigen Hauptstadt der Kolonie verbringen. Die ragt, ähnlich wie das New York der Zukunft in **Das Fünfte Element**, weit in den Himmel empor. Wobei an der finsteren, dem Verfall preisgegebenen Basis die Vergessenen und Verstoßenen in einer Welt voller Gewalt vegetieren, während in den schillernden Palästen weiter oben die Reichen und Schönen in Luxus schwelgen. Jeder einzelne der zig verschiedenen NPCs bekommt von den Grafikern ein individuelles Comic-Gesicht und Kleidung spendiert. Für die nötige Grafik-Power sorgt die neueste Version der **Unreal**-Engine, die die Codekünstler von Westka ständig weiter verfeinern und anpassen. Die Leveldesigner gehen beinahe schon verschwenderisch mit Polygonen um. Die genretypischen, rechteckigen Räume sind tabu, jede Wand ist mit hervorstehenden Bolzen, Trägern, Kabeln und hochauflösenden Texturen verschönert. Nur: Auch wenn die Technik imponiert, atmosphärisch können die Levels noch nicht ganz überzeugen. Irgendwie wirkt die Umgebung nicht wie aus einem Guss, sondern wie eine willkürliche Ansammlung von 3D-Objekten. Auch die Monsterinsekten sind wenig furchteinflößend. Wer hat Angst vor einem großen Marienkäfer? Allerdings hat Westka noch ein gutes Jahr Zeit, um die Kolonie zu dem beklemmenden Ort zu machen, den die Story verspricht. Zumindest bei den Gegnern scheinen die Grafiker auf dem richtigen Weg zu sein. Das deuten einige noch nicht veröffentlichte Konzeptzeichnungen an, die zudem noch eine spannende Wendung in der Geschichte vermuten lassen.

ERSTEINDRUCK

Adventure, Rollenspiel, Ego-Shooter, zwei unterschiedliche Lösungswege, brillante Technik – das klingt, als müssten sich ***Doom 3*** *und* ***Unreal 2*** *anstrengen. Allerdings sprechen mich persönlich – trotz der beeindruckenden Technik – weder die Monster noch die Atmosphäre an.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Westka
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... Sommer 2003

Wake up in slow motion...

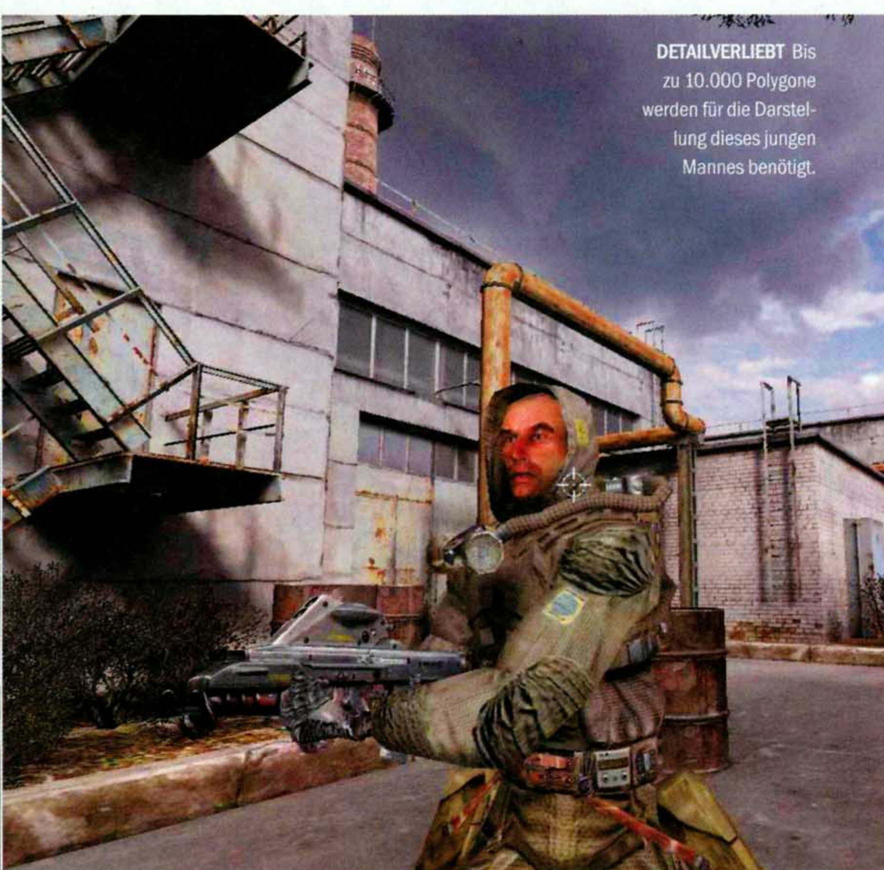


...end up in high speed.



TARNUNG HILFT Da die Mutanten auf Kontraste und Bewegungen reagieren, können sie mit guter Tarnung getäuscht werden.

BETRIEBSGELÄNDE Für die Fabrikanlagen stand das reale Tschernobyl Modell.



DETAILVERLIEBT Bis zu 10.000 Polygone werden für die Darstellung dieses jungen Mannes benötigt.

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Wenn eine Gruppe **junger Leute zu Forschungszwecken nach Tschernobyl** reist, dann geschieht das nicht unbedingt im Namen der Wissenschaft.

Alexey Sytyanov und seine Kollegen haben sich ganz freiwillig in das Katastrophengebiet rund um den havarierten Atomreaktor begeben, um dort die Atmosphäre und die Architektur der Unglücksstelle kennen zu lernen. In **S.T.A.L.K.E.R.** ist der Reaktor ein zweites Mal explodiert und der Spieler, in der Rolle eines Spezialtruppführers, muss herausfinden, wie es dazu kommen konnte: Ein offensichtlich durchgedrehter Wissenschaftler nutzt die frei gewordene Radioaktivität, um mutierte Tiere und Menschen heranzuzüchten und für seine Zwecke zu nutzen. Verseuchte Gebiete, wertvolle Artefakte, tödliche Fallen und vieles mehr erwarten den mit Spielgeld arg knapp ausgestatteten Söldner, der sein Team selber mit ordentlichen Waffen versorgen muss. Ähnlich einem Rollenspiel trifft er in den Geisterstädten auf starrköpfige Bewohner, die jedoch gegen Bares oder Artefakte wertvolle Informationen und Waffen herausrücken.

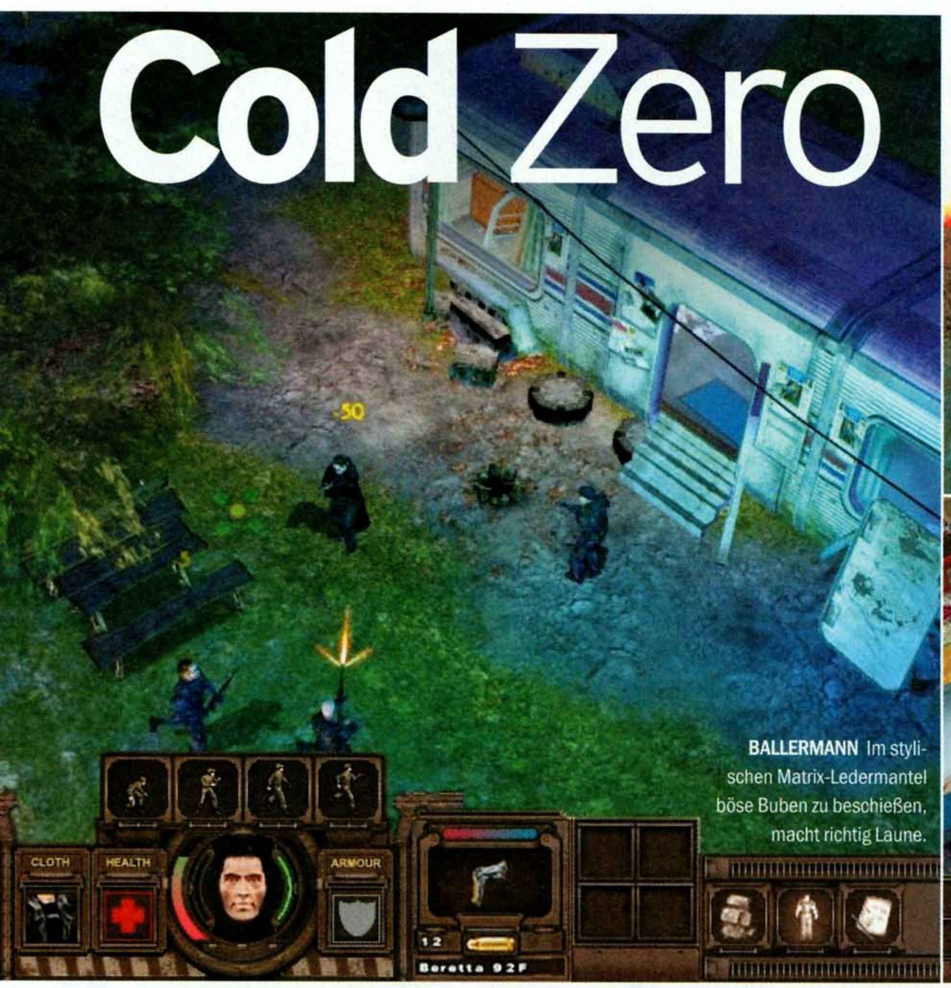
S.T.A.L.K.E.R. gehört zu der neuen Generation der Ego-Shooter, die auf der diesjährigen E3 für Furore sorgten. Mit rund 100.000 Polygonen je Bild, Bump-Maps auf Gesichtern und Bodenflächen sowie diffusen Lichtquellen stellt auch die X-Ray-Engine alle derzeit gebräuchlichen Grafik-Engines in den Schatten. 20 Quadratkilometer Landschaften, die Stadt Prypjat mit all ihren verlassenen Häusern und verrostete, aber fahrbereite Autos, Boote und Hubschrauber bilden den Schauplatz von **S.T.A.L.K.E.R.**. Hier begibt sich der Spieler auf die Suche nach den Mutanten und dem Wissenschaftler, die jeweils mit bis zu 10.000 Polygonen detailverliebt dargestellt werden. Auch die bis zu 15 Teammitglieder, die mit einfachen Maus- und Tastenbefehlen durch die Lande dirigiert werden, sehen ähnlich realistisch aus. Da Gleiches auch für die Landschaften gilt, macht sich schnell eine beklemmende Atmosphäre breit. Umso erschreckender ist es, wenn man tatsächlich einem der relativ wenigen Gegner gegenübersteht. Da sie sehen, hören und per Telepathie Verstärkung anfordern können, ist man stets auf vorsichtiges Voranpirschen bedacht – eine Dauerbelastung für die Nerven.

ERSTEINDRUCK

Dass ***S.T.A.L.K.E.R.*** *gut aussieht, belegt das Video auf der Heft-CD. Dass es sich gut spielt, hat sich auf der E3 gezeigt. Dafür, dass der 3D-Shooter auch inhaltlich überzeugen kann, wollen die Entwickler ein ganzes Jahr lang arbeiten. Ich wünsche gutes Gelingen.* HARALD WAGNER

Entwickler .... GSC Game World
Anbieter .... Russobit
Termin .... Oktober 2003

Cold Zero



BALLERMANN Im stylischen Matrix-Ledermantel böse Buben zu beschießen, macht richtig Laune.



FEUER FREI Die Explosionen sehen klasse aus. Die frei dreh- und zoombare Kamera lässt Sie jederzeit den Überblick behalten.

GEBÜCKT In vielen Einsätzen lohnt sich ein vorsichtiges Vorgehen – wer immer mit dem Kopf durch die Wand will, verliert schnell.

Die Gentechnik mutiert mitunter zum kuriosen Spielplatz für fantasiebegabte Biologen. Man kann lustige zweiköpfige Schafe damit machen. **Und in Dragos Action-Adventure kann man damit die Welt vernichten.**

Hollywood hat den Marktwert des brisanten Themas schon vor ein paar Jahren entdeckt. Damals ballerte jeder Action-Held von hier bis Timbuktu auf Klone und auf Terroristen – vorzugsweise auf Klon-Terroristen. Was in der Traumfabrik schon wieder out ist, bekommt mit **Cold Zero** auf dem PC neuen Schwung. Dabei hat Protagonist John McAffrey mit Biologie eigentlich herzlich wenig am Hut. Der ehemalige Scharfschütze einer Anti-Terror-Einheit betreibt seine eigene Sicherheitsfirma und erledigt auch schon mal den einen oder anderen Job für die örtliche Mafia. Einer davon führt ihn in die Labors von BioResearch, in denen er einen gefährlichen Virus klauen soll. Und jetzt raten Sie mal, wer da ebenfalls noch vorbeischaut und ein kleines Blutbad anrichtet? Terroristen natürlich. Auf der Suche nach den Hintermännern des Anschlags steuern Sie einen wütenden McAffrey durch die isometrische Landschaft – die Grafik erinnert ein wenig an **Neverwinter Nights**. Rollenspiel-Anleihen lassen sich auch in den 16 Missionen erkennen: Stupides Geballer führt selten zum Ziel. Stattdessen schleichen Sie an Wachposten vorbei, sammeln Gegenstände auf und verwalten diese in einem umfangreichen Inventar. Kommt es zu einem Schusswechsel, kann sich Anti-Held McAffrey eines gut sortierten Waffenarsenals mit über 100 verschiedenen Wummen und Messern gewiss sein. Viele Spielsituationen bieten unterschiedliche Lösungswege. Wenn Sie in ein schwer bewachtes Gebäude eindringen wollen, können Sie sich natürlich mühsam den Weg freifeuern – alternativ wäre der stilvolle Einbruch durch die Hintertür ebenfalls möglich. Den vollen Überblick behalten Sie dank der frei drehbaren Kamera in jeder noch so vertrackten Lage. Die ermöglicht Ihnen auch das minutiöse Planen zu Beginn jedes Spielabschnitts – **Commandos 2** lässt grüßen. Drago Entertainment legt viel Wert auf Atmosphäre – die Schauplätze sollen eine Mischung aus **Lethal Weapon** und **Mission: Impossible** darstellen. Das – und natürlich die Gentechnik-Thematik – würde auch einen tollen Film abgeben. Ob Arnie PC Games liest?

ERSTEINDRUCK

*Code Zero hat zweifellos einiges an Potenzial. Wenn die Story nicht zu tief ins Klischeehafte abdriftet und der Spieler in dem ganzen Genre-Durcheinander den Überblick behält, könnte daraus ein **Deus Ex** für Freunde der isometrischen Perspektive werden.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Drago Entertainment
Anbieter .... Jowood
Termin .... September 2002









YOUR MISSION: RESISTANCE!








www.codemasters.com

Die Grundausbildung ist gelaufen.
Jetzt kommt der Härtetest.

PC CD ROM

Russische Truppen haben die Insel Nogovo in ihre Gewalt gebracht. Als Ex-Special-Forces Kämpfer Victor Troska kennst du nur ein Ziel: Widerstand. Verbünde dich mit Inselbewohnern, beschaffe dir Waffen und Fahrzeuge und schlage dann geschickt und gnadenlos zurück. Dieses Add-On enthält ALLES was Besitzer von Operation Flashpoint brauchen: Eine komplett neue Kampagne, zahlreiche Single- und Multiplayer-Missionen, neue Ausrüstung, hochauflösende Texturen und riesige Industriegebäude. Die verbesserte Multiplayer-Engine mit Linux-Support macht Mehrspieler-Partien so schnell und einfach wie noch nie!



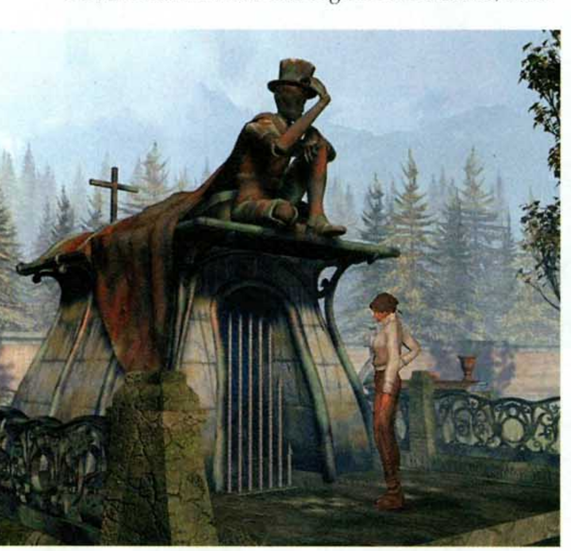
GENIUS AT PLAY

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Syberia

Adventure-Fans hatten in den letzten Monaten wenig zu lachen – mit **Syberia** könnte sich das ändern. Das klassische Abenteuerspiel von Microids rund um die attraktive Anwältin Kate Walker lockt mit einer interessanten Story, wunderschönen Grafiken im **Myst**-Stil und traditionellen Rätseln. Auf der Suche nach einem verschwundenen Erben einer Spielzeugfabrik stellt sich heraus, dass der Bursche allen Grund hatte, sich auf und davon zu machen, und Kate verschlägt es an die abgefahrensten Orte. Wer sich selbst ein Bild von **Syberia** machen will, testet die Demo-Version auf der Cover-CD. Ein ausführlicher Test folgt in PC Games 09/2002.



Star Wars macht das Rennen

Für welches Online-Rollenspiel könnten Sie sich am ehesten begeistern?

Spiel	Anteil
Keines	23%
Star Wars: Galaxies	22%
World of Warcraft	16%
Andere	15%
Matrix Online	10%
Neocron	4%
Die Sims Online	4%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Sea Dogs 2



Mit **Sea Dogs 2** erhöhen die **Morrowind**-Macher von Bethesda die Rollenspiel-Anteile gegenüber dem Vorgänger. Als Pirat machen Sie die Karibik unsicher, steuern 30 historisch akkurate Schiffe, laufen in der Verfolger-Ansicht durch tropische Dörfer und lösen Mini-Quests. Im Gegensatz zum ersten Teil sind Sie nun nicht immer alleine unterwegs, sondern können sogar eine Party bilden. Besonders beeindruckend: die tollen Wassereffekte, die während eines Sturms sogar schönere Wellen schlagen als im hauseigenen **Morrowind**.

Morrowind-Patch

Der erste Patch zu Bethesdas Rollenspiel-Kracher befindet sich in der Beta-Phase und sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe zum Download bereitstehen. Nähere Informationen und eine Liste der mit dem Patch behobenen Bugs finden Sie auf www.pcgames.de.

Runaway

Im Westen kaum Neues: Das sehnlich erwartete Adventure Runaway hat immer noch keinen Vertrieb gefunden. In einem Interview ließen die Entwickler jetzt aber verlauten, dass die Fans die Hoffnung noch nicht aufgeben sollen. Ein Indiz für eine baldige Veröffentlichung? Wir bleiben am Ball.

Earth & Beyond

Das Weltraum-Action-Rollenspiel-Strategie-Gemisch von Westwood befindet sich gerade in der heißen Beta-Phase und eine Teilnahme ist immer noch möglich. Einfach das Formular auf www.earthandbeyond.com ausfüllen und bald könnten Sie schon den ersten Raumgleiter Ihr Eigen nennen.

GOTHIC 2

„Wir erfüllen **fast alle Wünsche**"

PC Games: Kannst du uns ein Beispiel für die neue KI nennen?

Hodges: „Du kommst in ein Haus, in dem eine Frau den Boden fegt, und fängst an, Sachen aufzusammeln. Die herbeigerufenen Wachen schlägst du nieder. Ein paar Missionen weiter triffst du Lord Andre, einen der wichtigsten Stadtbewohner. Du bewirbst dich bei ihm für die Stadtwache, doch Lord Andre spricht: ‚Du musst der Neue sein, der hier in der Stadt Ärger macht. Du wirst des Diebstahls bezichtigt! Es gibt Zeugen!' Wenn du Wiedergutmachung zahlst, wird dein Ruf wieder reingewaschen. Wenn du nicht genug Gold hast, zahlst du später. Wenn man bei Straftaten erwischt wird, kann es durchaus passieren, dass die Leute nicht mehr mit dir reden oder dich gar erpressen."



MICHAEL „MIKE" HODGES ist Chefentwickler bei Piranha Bytes.

PC Games: Welche Wünsche der Fans werden umgesetzt?

Hodges: „Fast alle. Wir haben uns zuerst zusammengesetzt und uns überlegt, wie wir **Gothic** verbessern wollen. Danach haben wir uns die Wunschlisten in den Internet-Foren genauer angeschaut – und es gab eine neunzigprozentige Deckung der beiden Listen. Die einzigen beiden größeren Punkte, die nicht reinkommen werden, sind eine Beschränkung des Inventars und der Schilder-Kampf. Der hätte einen zu großen Einschnitt in das Kampfsystem bedeutet."

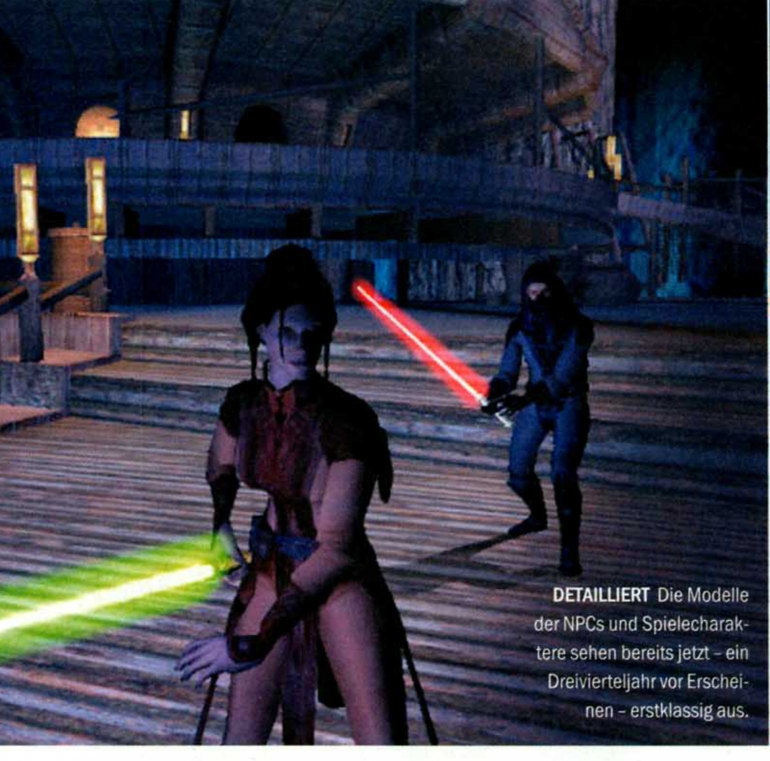
HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	19%	Gothic 2	Rollenspiel	Oktober 2002	Jowood
2	19%	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Erschienen	Infogrames
3	13%	Baphomets Fluch 3	Adventure	August 2003	Revolution
4	12%	Morrowind (dt.)	Rollenspiel	August 2002	Ubi Soft
5	10%	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	März 2003	Lucas Arts
6	10%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Nov. 2003	Vivendi-Universal
7	9%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Okt. 2002	Lucas Arts
8	4%	Full Throttle 2	Adventure	2003	Lucas Arts
9	3%	Icewind Dale 2	Rollenspiel	August 2002	Virgin Interactive
10	1%	Arx Fatalis	Rollenspiel	Erhältlich	Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Star Wars: Knights of the Old Republic



DETAILLIERT Die Modelle der NPCs und Spielecharaktere sehen bereits jetzt – ein Dreivierteljahr vor Erscheinen – erstklassig aus.



LICHTBLICK Ein echter Jedi geht natürlich nie ohne sein Lichtschwert aus dem Haus. Während der Kämpfe können Sie viele verschiedene Schlagkombinationen einsetzen.

Die alte Republik kennen Star-Wars-Fans nur vom Hörensagen - **endlich dürfen Sie selbst zurück in die Zeit reisen, in der damals alles begann.**



WELTRAUM-GEBALLER Das Rollenspiel-Geschehen wird immer wieder durch actionreiche Zwischeneinlagen aufgelockert. Hier machen wir Jagd auf einen Tie-Fighter.

Fünf Filme, Regale voller Bücher und kistenweise Action-Figuren – aber noch kein Rollenspiel. Dabei bietet sich die unglaublich detailliert ausgearbeitete Welt von **Star Wars** doch gerade für dieses Genre an. Hat wohl endlich auch George Lucas gemerkt und schickt neben dem Online-Rollenspiel **Galaxies** nun das auf Solo-Spieler zugeschnittene **Knights of the Old Republic** ins Rennen. Die Entwicklung übernehmen die **Baldur's Gate**-Macher von Bioware – sicher keine schlechte Wahl, denn die Kanadier haben mit **Neverwinter Nights** erst wieder bewiesen, dass sie wirklich was von ihrem Job verstehen (siehe Test ab Seite 94). Die Handlung von **Knights of the Old Republic** spielt 4.000 Jahre vor dem ersten Auftauchen von Luke Skywalker, Han Solo und Co. Im Mittelpunkt der nicht-linearen Storyline steht der bislang größte Konflikt zwischen den guten Jedi und den bösen Sith. Ihre aus bis zu drei Charakteren bestehende Party rekrutiert sich aus exotischen Klassen wie Schmuggler, Kopfgeldjäger oder Glücksspieler. Leider schweigt sich Bioware bislang zu weiteren Details über den Plot aus, sicher ist jedoch, dass es Sie im weiteren Spielverlauf auf vertraute Planeten wie Tatooine verschlagen wird und dass Sie auf beiden Seiten der Konfliktparteien einen unterschiedlichen Handlungsablauf erleben werden. Die Kämpfe erfolgen in Echtzeit, dürfen aber jederzeit pausiert werden und lassen eine ganze Reihe von herrlich animierten Spezialangriffen zum Einsatz kommen – selbst Duelle mit dem Lichtschwert wird es geben. Die Bandbreite an Gegnern ist groß: Kampfdroiden, Aliens und natürlich Jedis, die sich der dunklen Seite der Macht verschrieben haben, gehören zu Ihren Widersachern. Apropos Jedi: Ein **Star Wars**-Spiel ohne die besonderen Jedi-Kräfte wäre langweilig und aus diesem Grund dürfen Sie Ihre Feinde auch mit den beliebten Würgegriffen und telekinetischen Stößen beharken. Das Geschehen spielt sich – ähnlich wie bei **Gothic** – aus der Verfolgerperspektive ab, die detaillierten Charaktermodelle sehen bereits jetzt hervorragend aus.

ERSTEINDRUCK

*Wurde aber auch Zeit! Ein Rollenspiel im **Star Wars**-Universum und dann noch von den **Baldur's Gate**-Entwicklern, das kann doch gar nicht schief gehen. Obwohl mich die Geheimniskrämerei von Bioware schon ein wenig verblüfft.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Bioware
Anbieter	Electronic Arts
Termin	März 2003

ZANZARAH

DAS VERBORGENE PORTAL

ENTFÜHRE AMY AUS IHREM EINTÖNIGEN LEBEN HINEIN IN EINE FANTASY-WELT VOLLER MAGIE, ABENTEUER UND SPANNENDER KÄMPFE.

SAMMLE UND TRAINIERE DEINE FEEN FÜR ACTIONGELADENE KÄMPFE



DUTZENDE SPELLS UND ÜBER 70 MAGISCHE WESEN ERWARTEN DICH

Erforsche das **Reich der Feen** und **Kobolde**, nutze **Amys** stetig steigende **Macht** und begegne den Fabel-Wesen von **Zanzarah.** Jenen Wesen, die für dich **magische Duelle** austragen werden gegen **Kobolde, Elfen** und **feindlich gesinnte Druiden**, damit du dein wichtigstes Ziel verfolgen kannst: die **Vereinigung zweier Welten** die schon einmal miteinander verbunden waren.



ENTDECKE **MÄRCHENHAFTE LANDSCHAFTEN** UNTERMALT VON **STIMMUNGSVOLLER MUSIK**



FUNATICS DEVELOPMENT

a phenomedia company

WWW.FUNATICS.DE WWW.ZANZARAH.COM WWW.THQ.DE

© 2002 FUNATICS DEVELOPMENT GMBH. ALL RIGHTS RESERVED. EXCLUSIVELY LICENSED TO AND PUBLISHED BY THQ INC. OR ITS SUBSIDIARIES. THQ AND ITS LOGO(S) ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED.

THQ

motogp
Ultimate Racing Technology

RACING HAS EVOLVED
WE'VE BEEN WAITING FOR TECHNOLOGY TO CATCH UP

THQ





MotoGP™ and © 2002 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



Crazy Taxi

Der endgültige Erscheinungstermin des Action-Rennspiels steht fest: Ende Juli soll die Konsolen-Umsetzung bei uns in den Läden stehen. Sie übernehmen einen von vier Taxifahrern und müssen Ihre mutigen Fahrgäste so schnell wie möglich von Punkt A nach Punkt B bringen - ähnlich wie in **GTA 3**. Jede Menge Abkürzungen und Alternativrouten sorgen dafür, dass Sie in der nachgebauten Metropole immer wieder Neues entdecken. Dazu gehören auch jede Menge Minispiele (meist Fahrübungen wie Slalom, Sprung oder kontrolliertes Drifting), die wohltuende Pausen vom atemberaubenden Spieltempo erlauben.

Rallisport Challenge





Microsofts Rennspiel **Rallisport Challenge** ist das erste Spiel, das von Xbox auf PC umgesetzt wird. Spektakuläre Drifts, Überholmanöver und Blechschäden sind in dem arcadelastigen Spiel an der Tagesordnung. Unter den 29 lizenzierten Autos finden sich neben aktuellen Modellen wie Peugeot 206, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Opel Astra, Ford Focus und VW Beetle auch Klassiker wie der Audi Quattro. Die 48 sehr gut gestalteten Strecken sind abwechslungsreich, führen durch Wüsten, Schneelandschaften oder über Asphaltstraßen und können auch grafisch überzeugen: Detaillierte Texturen und Häuser, Bäume sowie Absperrungen am Streckenrand sorgen für eine realistische Spielumgebung. Die Veröffentlichung ist für Dezember geplant.

Total Immersion Racing

Lange war es still um **World Sports Cars**, jetzt tauchte der Titel mit neuem Namen wieder auf: **Total Immersion Racing** soll nun Ende des Jahres erscheinen und ein einmaligen Feature besitzen: Die Gegner werden mit „Gedächtnis" und Persönlichkeit versehen, die sich auf den Fahrstil auswirken. Sie selbst übernehmen im Karrieremodus einen Nachwuchspiloten und müssen sich zum Meister in allen Klassen hocharbeiten. Mit 18 Originalfahrzeugen gehen Sie unter anderem in Monza und auf dem Hockenheimring an den Start.



Gepflegt einlochen

Codemasters kündigte mit World Championship Snooker 2003 einen neuen Teil seiner Billard-Simulation für Dezember an. Die im Vorgänger bereits exzellente Physik-Engine wurde laut Entwickler verbessert und garantiert realistischere Kugelbewegungen.

Iginla auf NHL 2003-Packung

Jarome Iginla von den Calgary Flames wird die Packung von NHL 2003 zieren. Iginla, selbst bekennender Fan der NHL-Serie, erzielte in seiner bisherigen Laufbahn 174 Tore, gab 189 Vorlagen und erhielt diverse Auszeichnungen für seine exzellenten Leistungen.

Kart-Meisterschaft im Netz

Anlässlich der Veröffentlichung des Rennspiels Michael Schumacher Racing World – Kart 2002 eröffnete Jowood eine Website zum Spiel. Unter www.msracingworld.de finden Sie News und Downloads und dürfen Ihre Zeiten mit denen anderer Piloten vergleichen.

HYPE-O-METER

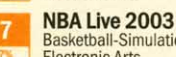
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel
1	20%	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** Rennspiel I Oktober 2002, Electronic Arts
2	17%	**FIFA 2003** Fußball-Simulation I Nov. 2002, Electronic Arts
3	15%	**Colin McRae Rally 3** Rallye-Simulation I August 2002, Codemasters
4	12%	**DTM Race Driver** Rennspiel I Juni 2002, Codemasters
5	11%	**Grand Prix 4** F1-Simulation I Juni 2002, Infogrames
6	7%	**NHL 2003** Eishockey-Simulation I Okt. 2002, Electronic Arts
7	7%	**NBA Live 2003** Basketball-Simulation I Dez. 2002, Electronic Arts
8	6%	**Crazy Taxi** Action-Rennspiel I Juli 2002, Empire Interactive
9	4%	**Mercedes-Benz World Racing** Rennspiel I September 2002, Synetic
10	3%	**F1 Racing Championship 2** F1-Simulation I Oktober 2002, Ubi Soft









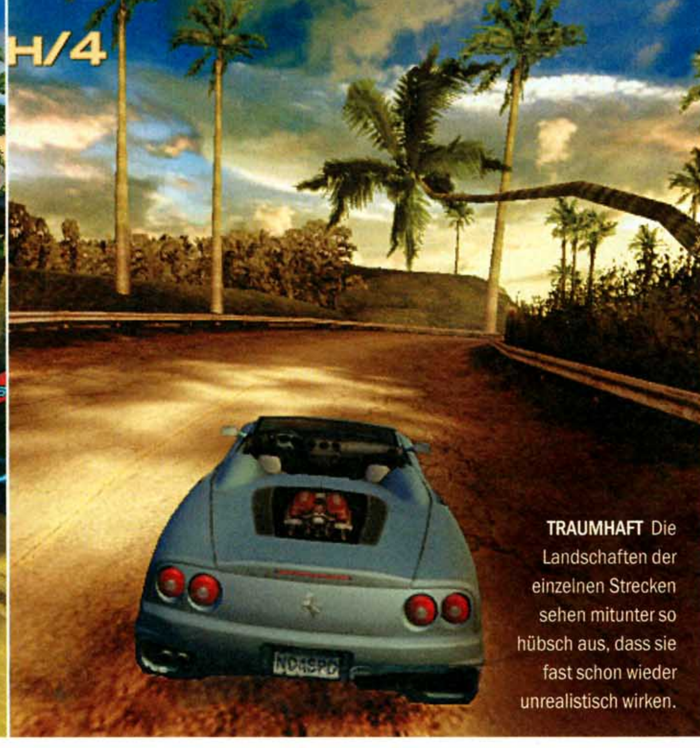


Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Need for Speed: Hot Pursuit 2



BODENSTÄNDIG Das klassische Wettrennen um Positionen und Platzierungen ist natürlich auch dabei. Macht auf bis zu 15 Kilometer langen Strecken ja auch erst richtig Spaß.



TRAUMHAFT Die Landschaften der einzelnen Strecken sehen mitunter so hübsch aus, dass sie fast schon wieder unrealistisch wirken.

Coole Muscle-Cars und heiße Verfolgungsrennen - **bei Hot Pursuit 2 wird sogar Ober-Macho Magnum neidisch.**



KRIMINELL Wenn Sie ein Polizeifahrzeug aus dieser Nähe begutachten können, sitzen Sie schon so gut wie hinter Gittern - behalten Sie es lieber im Rückspiegel.

Wer würde nicht lieber mit einem Lamborghini Murcielago über den Freeway brettern und Spielverderber wie die Polizei notfalls in den Straßengraben schubsen, anstatt mit Mamas Polo über bundesdeutsche Autobahnen zu tuckern? **Hot Pursuit 2** eröffnet Ihnen diese Möglichkeit – und zwar so schön, schnell und aufregend wie nie zuvor. Mehr als 20 stylische Sportwagen stehen im Fuhrpark des mittlerweile sechsten **Need for Speed**-Teils, darunter der Porsche 911 Turbo, der Mercedes CL55, der Opel Speedster, der Lotus Elise und der Lamborghini Diablo. Austoben dürfen Sie sich mit der geballten PS-Power auf zwei dutzend Rennstrecken, die Sie durch dicht befahrene Städte, malerische Berglandschaften und tropische Wälder führen. Da darf natürlich ein Karrieremodus nicht fehlen, und der von **Hot Pursuit 2** kann sich sehen lassen: Nach und nach schalten Sie über ein weit verzweigtes Missionen-System neue Strecken, Autos und Wagen-Upgrades (wie zum Beispiel stärkere Motoren) frei. Natürlich können Sie alternativ auch die einfache Meisterschaft oder ein Verfolgungsrennen gegen die Polizei absolvieren; auf Wunsch schlüpfen Sie sogar in die Rolle eines Cops und jagen Verkehrsrowdys. Gerade bei den Duellen mit den Gesetzeshütern haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben. Ähnlich wie in einem Ego-Shooter haben sowohl Sie als auch der Polizeiwagen eine Energie-Leiste. Klebt der Cop nahe an Ihrem Hinterrad – wie Sie mit einem Blick auf das Radar am linken Bildschirmrand erkennen können –, sinkt Ihre Energie, hängen Sie den Kerl ab, sinkt seine und er wird bald die Verfolgung abbrechen. Wenn Sie erwischt werden, ist die Mission übrigens gelaufen; Strafzettel wie im Vorgänger gibt es nicht mehr – die Polizei ist schließlich nicht ganz blöd. Dynamische Lichteffekte, Reflexionen in Echtzeit, animierte Fahrer und realistische Wettereffekte machen die Rennen zu einem Augenschmaus. Für die angemessen coole Musikuntermalung hat man übrigens ein paar bekannte Namen verpflichtet – Uncle Cracker ist nur einer davon. JOCHEN GEBAUER

ERSTEINDRUCK

Hot Pursuit 2 ist schnell, unkompliziert und sieht richtig gut aus. Leider waren noch lange nicht alle Autos und Strecken vernünftig spielbar – da haben die Entwickler noch eine Menge Arbeit vor sich. Aber das, was spielbar ist, macht einfach riesig Laune. JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... EA Games
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Oktober 2002







© 2002 Infogrames.



Formula 1



NOTHING GETS CLOSER






GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

Du schaust hektisch in den Außenspiegel. Deine Position ist gefährdet. Du gehst gefährlich schnell in die Kurven. Kannst Du Deine Geschwindigkeit halten? Behältst Du die Nerven? Ist der Druck zu groß? Erlebe Grand Prix 4.



"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



© 2002 Simergy Limited. © 2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simergy.




www.grandprixgames.com

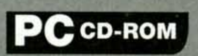
ALLE FAHRER, ALLE RENNEN, DIE GANZE SPANNUNG DER SAISON 2002.

EA SPORTS F1 2002

IN DIESEM AUGENBLICK UNKONZENTRIERT,

UND DEIN RENNEN ENDET HIER.

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Formula One", "Formula 1", "F1" und "FIA Formula One World Championship" (einschließlich aller Übersetzungen und Abwandlungen) sind Marken der Firmen der Formel Eins. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. "PlayStation" und das "PS"-Familienlogo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo GameCube ist eine Marke von Nintendo. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.





PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
GameStar
»für besondere Realitätsnähe«
F1 2002
Ausgabe 07/2002
89%
PC ACTION
GOLD
Ausgabe 07/2002
87%
HIT
PLAYZONE
Ausgabe 07/2002
90%
EA SPORTS
www.electronicarts.de

INTERNET & COMPUTER

www.com-online.de

com!online

NEU! Jetzt am Kiosk

- **Jetzt mit 2 Gratis-CD-ROMs!**
  15 Vollversionen, darunter Netobjects Fusion 3, WSKA Zoner Draw 3. Außerdem: 60 Top-Programme, u. a. Netscape 7, Mozilla 1, Adobe Golive 6, XP-Tuning- und Scan-Tools, Antiviren-Software und vieles mehr
- **Homebanking:**
  In 15 Minuten zum eigenen Online-Konto, die 15 häufigsten Fragen, die 15 wichtigsten Sicherheits-Tipps
- **Großes Special:**
  Fotos ins Netz, 9 Scanner im großen Vergleichstest, Ratgeber: So scannen Sie richtig, Homep@ge-Workshop: Fertige Templates für Ihre Urlaubsseite
- **Providertest, Teil 3:**
  „Dreikampf" AOL, T-Online, Tiscali
- **Außerdem:**
  32 Seiten HomeP@ge Magazin mit den besten Tipps & Tricks zum Homepage-Bau, die besten Websites, Hot-Shopping-Tipps für jeden Geldbeutel, exklusive Interviews, Top-Events und aktuelle Trends rund ums Web-Entertainment



nur € 2,95
mit 2 CD-ROMs

Jetzt anfordern!

2 Ausgaben kostenlos unter www.com-online.de

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spielperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.



USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millenium 500/550
Nvidia RivaTNT2 Ultra
Nvidia Geforce256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo 5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



Warc

Erfahrungspunkte sammeln, Fähigkeiten trainieren, Quests lösen: **Ist Warcraft 3 überhaupt noch ein Echtzeit-Strategiespiel?** Ja, und was für eines!

So spielt sich eine **Rollenspiel-Mission**

WIE IN DUNGEON SIEGE Orks betreten eine Höhle. Es gibt keine Möglichkeit, eine Basis aufzubauen. Ziel: das Orakel finden.

KISTENGEHEIMNIS In vielen Kisten, die Sie kaputtschlagen dürfen, sind nützliche Gegenstände verstaut. Etwa diese Rolle der Heilung.

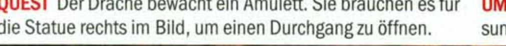
FLUCHT Hinter dem Gitter warten gefangene Speerträger auf ihre Befreiung. Wer sie rettet, bekommt ihre Unterstützung.

raft 3

Schmaler Kopf, blonde Mähne und markante Nase. Sein leicht arrogant angehauchter Lieblingsspruch: „Eine Verbeugung ist unnötig." Die Rede ist von Prinz Arthas, einem Jüngling wie Anakin Skywalker aus **Episode 2**: entschlossen zwar, aber noch grün hinter den Ohren. Sie führen den angehenden König zu Beginn des Spiels in die Schlacht gegen Orks und erleben, wie ein Happyend in weite Ferne rückt. Erste Erfolge steigen dem Helden zu Kopf, am Ende führen Sie Krieg, bei dem die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen. Der Verzicht auf Schwarzweißma-







QUEST Der Drache bewacht ein Amulett. Sie brauchen es für die Statue rechts im Bild, um einen Durchgang zu öffnen.



UMWEG Ihr Ziel: der Edelstein. Ihr Problem: viele Gegner. Ihre Lösung: eine Bodenplatte, die eine Falle auslöst, die die Gegner tötet.



LETZTE HÜRDE Eine Tür versperrt den Weg zum Orakel. Ein Golem hat den Schlüssel, Sie müssen ihn besiegen. Auftrag erledigt!

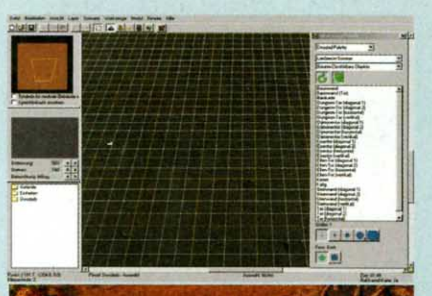


STURM UND DRANG Die Untoten müssen die Stellung halten, während die Menschen nach vorne drängen und Eisstürme beschwören.

DIE ANDERE ART, ANZUKLOPFEN Die Untoten haben eine Vorratskammer verseucht. Zeit also, sie dem Erdboden gleichzumachen.

Der **Editor**

Der World-Editor von **Warcraft 3** ist mächtig: Gelände verformen, Einheiten platzieren, das ist einfach. Schwierig ist die Programmierung des Skripts.









So sieht es aus, das Grundgerüst des Editors. Ab jetzt dürfen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Um es mit den Worten von Bill Roper, Chef-Designer bei Blizzard, zu sagen: „Ein fliegendes Stadtzentrum, das Schafe verschießt, ist kein Problem."

Die Symbole links zeigen die verfügbaren Texturen. Anschließend dürfen Sie die Landschaft mit der Maus nach Ihren Vorlieben gestalten: Ödland, Wald, Gras, Wasser, Schnee, Matsch etc. Die Höhenverhältnisse lassen sich anhand komfortabler Icons ebenfalls leicht anpassen.

Über die Werkzeug-Palette verteilen Sie Einheiten und Gebäude in der Landschaft: Ratten, Schafe, Rehe, Harpyien, Drachen – also alles, was Sie wollen. Über eine Eigenschaftsliste definieren Sie Werte wie Trefferpunkte, Aggressivität oder Laufgeschwindigkeit.

Der komplizierteste Teil beim Erstellen einer Mission ist das Skript: Hier wird festgelegt, wie sich andere Einheiten verhalten, welche Gegenstände die Monster fallen lassen, wann Zwischensequenzen stattfinden oder welche Bedingungen Voraussetzung für einen Sieg sind.

Die **Steuerung**

Warcraft 3 macht Schluss mit Mausgefummel: Viele Besonderheiten nehmen Ihnen die Arbeit ab. Eine Auflistung.



1 Wenn die Autoformation aktiviert ist, begeben sich Ihre Einheiten immer in die optimale Gefechtsstellung. Das heißt: Nahkämpfer werden stets die Vorhut bilden und sich an der Front aufstellen.

2 Die Fernkämpfer und unterstützende Zaubereinheiten stellen sich dagegen automatisch in den hinteren Reihen auf. Damit wird beim Kampf immer die volle Effektivität erreicht. Extrem praktisch!

3 Mit diesem kleinen Symbol lässt sich die Autoformation je nach Bedarf ein- und ausschalten. Profis erlangen dadurch die Möglichkeit, ihre Einheiten selber zu kontrollieren – wenn es sein muss, ohne dass das Spiel eingreift.

4 In anderen Spielen müssen Sie Zauberer einzeln aus Gruppen herauspicken, um deren Fähigkeiten anzuwenden. In **Warcraft 3** schalten Sie die Einheiten einer Gruppe bequem mit der Tab-Taste durch.

5 Ein Rechtsklick auf die Zaubersymbole im Steuerungsmenü aktiviert Autocast. Autocast bewirkt, dass zauberkundige Einheiten wichtige Sprüche automatisch sprechen, etwa Heilung oder Blutrausch.



ALLE AUF EINEN Nein, die Orks versammeln sich nicht um ein blaues Lagerfeuer: Hinter den Blitzen steckt ein Mensch, der gerade sein Pixelleben verliert.

lerei hat schon **Starcraft** ausgezeichnet. Genauso wenig gibt es sie in **Warcraft 3**. Was es gibt: ausgeprägte Persönlichkeiten in dick aufgetragenen, epischen Geschichten, die sich chronologisch über vier Kampagnen hinweg erstrecken. Die Menschen machen den Anfang, die Untoten folgen, danach kommen die Orks an die Reihe. Das Schlusslicht oder das „Ende der Ewigkeit", wie es im Spiel bombastisch geschrieben steht, bilden die Nachtelfen.

Alle vier Rassen spielen sich unterschiedlich. Die Menschen trainieren in Baracken Schwertkämpfer, Ritter und Bombenleger. Die Untoten züchten in bizarren Strukturen Zombies heran. Die sind zwar nicht sehr stark, fallen aber wie ein Zerglingschwarm über alles her, was ihnen in die Quere kommt. Totenbeschwörer lassen gefallene Einheiten auferstehen – so entsteht in kürzester Zeit eine Skelettarmee. Die Orks setzen auf Qualität statt Quantität: Pferdemenschen mit riesigen Holzpflöcken, Schamanen und Speerwerfer kämpfen auf der Seite der Monster. Die Nachtelfen verlassen sich auf Pfeil und Bogen. Und auf ihre Fähigkeit, des Nachts mit der Umgebung zu verschmelzen und unsichtbar zu werden. Trainiert werden die Bogenschützen in Baum-Gebäuden, die sich auf Knopfdruck entwurzeln und mit ihren Ästen auf den Gegner einschlagen.

Das träge Ressourcen-System wurde in **Warcraft 3** entschlackt. Nur zwei Rohstoffe, nämlich Gold und Holz, zählen. Öl und Seeschlachten, im Vorgänger präsent, wurden der Einfachheit halber gestrichen. Ein paar Mausklicks reichen und Bauern verrichten in der Mine ihre Arbeit. Holz kriegen Sie, indem Sie die Knechte zum Hacken in den Wald beordern.

> Gut gegen Böse - darauf pfeift Warcraft 3. **Man weiß nie, wie die spannende Story weitergeht.**

Danach nehmen Sie den Aufbau der Basis in die Hand: Gebäude aufstellen und Einheiten ausbilden, das geht ruck, zuck. Wenige Minuten reichen, damit eine kleine Armee entsteht.

Die Hauptaufträge heben sich vom öden „Alles dem Boden gleichmachen"-Schema ab. In einer Mission lenken Sie einen unsichtbaren Späher der Untoten durch eine Stadt, um Wege auszukundschaften: Wo patrouillieren Wachen, welcher ist der sicherste Pfad? Ihren Trupp schicken Sie anschließend nach, an verängstigten Einwohnern vorbei, durch enge Gassen hindurch und bis zum Friedhof vor. Dort murmelt der fies dreinblickende Held ein paar Beschwörungsformeln, woraufhin sich die Gräber regen und Zombies hervorkommen – Ihre grausige Armee ist gewachsen. Jetzt ist es an der Zeit, in der Stadt herumzuspuken: Einwohner erschrecken, Soldaten auffressen, weitere Artgenossen befreien. Abwechslungsreiches Programm auch bei den Orks. Die sind auf einem fremden Kontinent gestrandet. Ödland erstreckt sich, so weit das Auge reicht. Ihre Aufgabe ist es, einer Karawane, die von Oase zu Oase zieht, Geleitschutz zu geben. Ein paar Missionen später treffen Sie auf einen Waldgeist, der unermüdlich umherzieht und unbesiegbar wirkt. Ein Spießrutenlauf beginnt. Das Ungetüm verfolgt Sie und vernichtet alles, was sich ihm in den Weg stellt.

Oft können Sie keine fünf Minuten spielen, ohne dass Sie **Warcraft 3** an die Hand nimmt und der Handlungsfaden eine Richtung vorgibt. Entweder in Zwischensequenzen, in denen die Helden in hervorragender Sprachausgabe über Freundschaft, Krieg und böse Prophezeiungen sinnieren, oder in den geskripteten Ereignissen.

Die Menschen im Überblick

Die Gebäude der Menschen

SÄGEWERK Dient als Vorratslager für Holz.

SCHMIEDE Verbessert Rüstung und Schwerter.



SCHLOSS Bildet Arbeiter für die Holz- und Goldbeschaffung aus.

ALTAR DER KÖNIGE Belebt gefallene Helden wieder.

HOF Erhöht das die mögliche Bevölkerungszahl.

WERKSTATT Bildet Gyrokopter, Mörser-Truppen und Dampf-Panzer aus.

KASERNE Bildet Soldaten, Scharfschützen und Ritter aus.

GREIFENHORST Züchtet Greifenreiter heran.

Die Einheiten der Menschen



1 Paladin (Held)
Heilung: Freundliche Einheiten werden geheilt, Untote geschädigt.
Unverwundbarkeit: Hält zehn bis 30 Sekunden lang.
Aura: Erhöht die Rüstungsklasse um bis zu drei Punkte.
Auferstehung: Belebt gefallene Einheiten im Umkreis wieder.

2 Mörser-Trupp (schwerer Fernkämpfer)
Leuchtfeuer: Die Karte wird für 15 Sekunden aufgedeckt.

3 Bergkönig (Held)
Sturmhammer: Schädigt und lähmt das Ziel.
Donnerschlag: Schädigt und verlangsamt Einheiten im Umkreis.
Schlag: Angriffe verursachen 25% mehr Schaden und lähmen.
Avatar: Der Bergkönig bekommt auf alle Charakterwerte einen Bonus.

4 Priester (Zauberer)
Heilen: Heilt organische Einheiten für 25 Punkte.
Magie abwenden: Entfernt feindliche Zaubereffekte.
Inneres Feuer: Schaden und Rüstung werden kurzfristig erhöht.

5 Scharfschütze (Fernkämpfer)

6 Ritter (schwerer Nahkämpfer)

7 Erzmagier (Held)
Eissturm: Eissturm verursacht Flächenschaden.
Wasserelement: Beschwört einen Wassergeist.
Aura: Erhöht Mana-Regeneration um bis zu 300 Prozent.
Teleport: Teleportiert maximal 24 Einheiten.

8 Soldat (Nahkämpfer)
Verteidigen: Macht gegen Fernangriffe nahezu immun.

9 Dampf-Panzer, Belagerungseinheit

10 Zauberin
Verlangsamen: Verringert Angriffsrate und Geschwindigkeit.
Unsichtbarkeit: Macht Einheit für 120 Sekunden unsichtbar.
Polymorph: Verwandelt feindliche Einheit in ein Schaf.

11 Greifenreiter (Flugeinheit)

12 Gyrokopter (Flugeinheit)
Sicht: Enthüllt unsichtbare Einheiten.
Bomben: Gyrokopter erhält die Fähigkeit, Bodenziele anzugreifen.

Die Orks im Überblick

Die Gebäude der Orks

KRIEGSWERKSTATT Wertet Waffen und Rüstungen auf.

ALTAR DER STÜRME Belebt gefallene Helden wieder.



ORKBAU Erhöht das Bevölkerungslimit.

GEISTERHAUS Bildet Schamanen und Troll-Medizinmänner aus.

FESTUNG Bildet Arbeiter aus.

BESTIARIUM Bildet Räuber, Kodo-Bestien und Flügeldrachen aus.

KASERNE Bildet Grunzer, Troll-Kopfjäger und Katapulte aus.

TAUREN-TOTEM Bildet Tauren aus.



Die Einheiten der Orks



1 Scharfseher (Held)
Kettenblitz: Blitz, der bis zu acht Gegner verletzt.
Fernsicht: Enthüllt ein Gebiet und unsichtbare Einheiten.
Wildgeist: Beschwört zwei Wildgeister.
Erdbeben: Schädigt Gebäude und verlangsamt Einheiten.

2 Troll-Medizinmann (Zauberer)
Wächterschutz: Deckt ein Gebiet für 600 Sekunden auf.
Stasisfalle: Unsichtbare Falle, die Einheiten darin lähmt.
Heil-Schutzzauber: Einheiten im Umkreis werden regeneriert.

3 Kodo-Bestie (Support)
Verschlingen: Verschlingt eine Einheit und heilt sich selber.
Kriegstrommeln: Erhöht Schaden der Einheiten im Umkreis.

4 Tauren (schwerer Nahkämpfer)
Pulverisieren: Verdoppelt Schaden zu 25 Prozent.

5 Räuber (Nahkämpfer)
Einfangen: Holt Flugeinheiten vom Himmel.

6 Tauren-Häuptling (Held)
Schockwelle: Verletzt Feinde in einer Reihe.
Kriegsdonner: Verletzt und betäubt Feinde im Umkreis.
Aura: Erhöht Bewegungstempo und Angriffsrate anderer Einheiten.
Reinkarnation: Häuptling wird bei Tod sofort wiederbelebt.

7 Grunzer (Nahkämpfer)

8 Troll-Kopfjäger (Fernkämpfer)

9 Klingenmeister (Held)
Windlauf: Klingenmeister wird unsichtbar und schneller.
Spiegelbild: Entwirft Spiegelbild des Klingenmeisters.
Kritischer Schlag: Macht vierfachen Angriffsschaden möglich.
Klingensturm: Feinde im Umkreis nehmen pro Sekunde 110 Schaden.

10 Schamane (Zauberer)
Blitzschild: Nahkampfschild, der Feinde im Umkreis verletzt.
Blutrausch: Verbessert die Charakterwerte einer Einheit.

11 Katapult (Belagerungseinheit)

12 Arbeiter

13 Flügeldrache (Lufteinheit)
Giftspeer: Angeschossene Einheit nimmt fortwährend bis zu 80 Schaden.

Zu Beginn durchstreifen Sie mit Prinz Arthas ein Menschendorf. Die Einwohner grüßen freundlich, manche brüllen sogar „Nieder mit den Orks!", rennen zum nächsten Waffenständer und schnappen sich ein Schwert. Anschließend haben Sie die Kontrolle über die frisch hinzugekommenen Söldner. Andere, scheinbar harmlose Bürger streifen sich Kapuzen über die Köpfe und – Überraschung! – überfallen Ihren Trupp. Man weiß nur selten, was einen erwartet. Später stapfen Sie durch eine Höhle, betätigen Türmechanismen und Schalter und sammeln Gegenstände auf, als hundert überdimensionale Nägel aus dem Boden schießen. Den Hinterhalt vermeiden Sie, indem Sie die Falle vorher über eine Bodenplatte deaktivieren. Das sind Szenen, in denen der Rollenspielcharakter von **Warcraft 3** durchschimmert. Oft werden Sie vor die Wahl gestellt: Hinter einem Gitter schnaubt ein Steingolem wütend. Sie dürfen das Weite suchen oder die Herausforderung annehmen. Beim Kämpfen müssen Sie kühlen Kopf bewahren: Sie ziehen angeschlagene Einheiten zurück, schlucken Krafttränke, sprechen Heilmagie im richtigem Augenblick oder betäuben den Gegner mit Schockwellen – und das alles ohne Pause. Einsteiger werden sich deshalb vier Hände wünschen. Schnelligkeit mit der Maus und das Erlernen der Hotkeys ist das A und O. Held Cairne Bloodhof zaubert beispielsweise einen Kriegsdonner herbei, der nur diejenigen Feinde verletzt, die in einer Linie stehen. Da kommt es aufs richtige Timing an. Hilfreich ist es, die Spielgeschwindigkeit in kritischen Situationen zu drosseln. Das spart Zeit. Als Belohnung lässt besagter Golem nach seinem Ableben eine Maske fallen, die auf Wunsch im Heldeninventar landet. Der Effekt: Die Mana-Regeneration steigt um 50 Prozent. Solche Utensilien sind nicht nur für die jeweils aktuelle Mission nützlich. Sämtliche Ausrüstungsteile bleiben über die Kampagne hinweg erhalten und sind später genauso hilfreich. Gegenstände kriegen Sie übrigens auch in Goblin-

Mehrspieler, mehr Spaß

Auf den Multiplayer-Modus haben die Entwickler genauso viel Wert gelegt wie auf die Einzelspieler-Kampagnen. Was **Warcraft 3** bietet und was neu ist, steht hier.



Welche Spielmodi gibt es?
Im Augenblick gibt es nur einen Spielmodus: normales Deathmatch. Es ist aber davon auszugehen, dass diverse Spielmodi nachgereicht werden – dem Karten-Editor sei Dank.

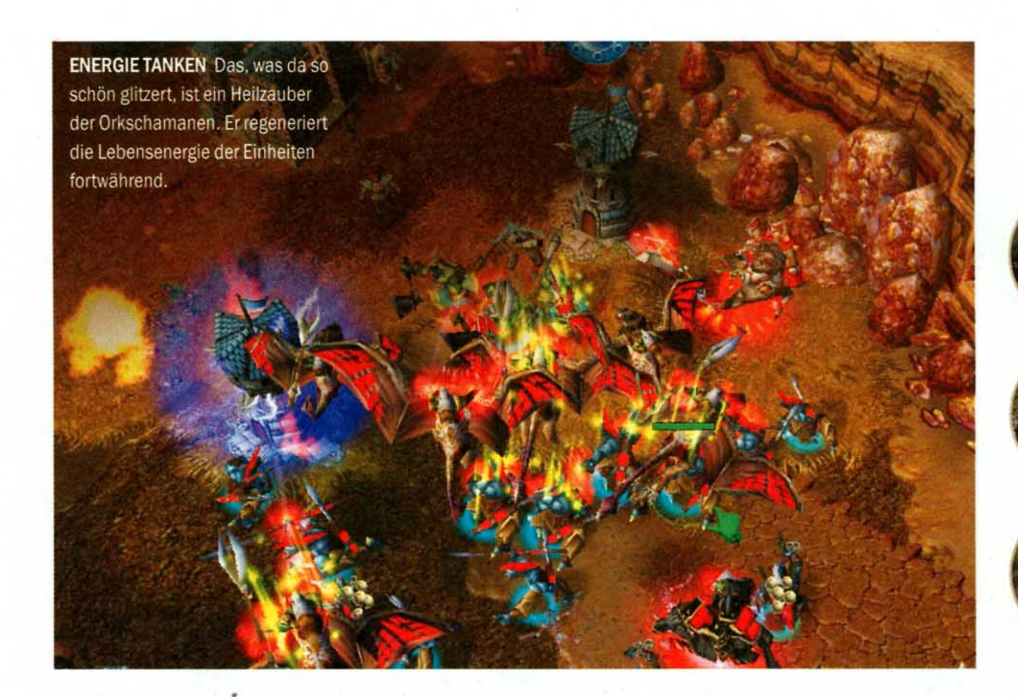
Wie viele Mehrspieler-Karten werden mitgeliefert?
Warcraft 3 enthält 45 Karten für unterschiedlich viele Spieler. Auf den größten Maps können maximal zwölf Spieler gegeneinander antreten.

Welche Einstellungsmöglichkeiten gibt es im Multiplayer-Spiel?
Teams dürfen sämtliche Einheiten untereinander steuern, wenn dies erwünscht ist. Außerdem besteht die Möglichkeit, Ressourcen mit Verbündeten zu tauschen. Zudem neu: der Beobachter-Modus. In **Starcraft** konnte man sich nur über einen Trick als Zuschauer, der keine Einheiten kontrolliert, aber alles sieht, einklinken. Jetzt ist dieses Feature standardmäßig als Option eingebaut.

Welche neuen Funktionen hat das Battle.Net?
Das Battle.Net sucht auf Wunsch automatisch nach einem geeigneten Spielpartner. Eine Statistik, in der alle Siege und Niederlagen gespeichert werden, dient dabei als Anhaltspunkt. Außerdem neu: die Clan-Unterstützung. Clans können untereinander mithilfe des Battle.Nets eine Hierarchie aufbauen und Kompetenzen verteilen.

Gibt es professionelle Ligen?
Ja, für **Warcraft 3** wird es eine Ladder geben, in der entweder Einzelpersonen oder feste Teams spielen dürfen. Für diejenigen, die am Ende einer Saison mit der höchsten Punktzahl dastehen, winken Preise und Einladungen zu Profi-Turnieren.

Wie will Blizzard gegen Cheater vorgehen?
Sämtliche Matches können aufgezeichnet werden. Wenn jemand glaubt, gegen einen Cheater gespielt zu haben, darf er das abgespeicherte Match an Blizzard senden, wo es überprüft wird. Außerdem will sich Blizzard anonym in Spiele einklinken, um nach dem Rechten zu sehen.



ENERGIE TANKEN Das, was da so schön glitzert, ist ein Heilzauber der Orkschamanen. Er regeneriert die Lebensenergie der Einheiten fortwährend.

stätten. Die liegen kreuz und quer auf der Karte verstreut und werden von Monstern bewacht, die bis zum Rand voll mit Münzen sind. Wenn gerade keine Goldmine da ist, verkloppen Sie diese Widersacher einfach. Den Erlös tauschen Sie in Läden gegen Zauberspruchrollen, Heil- und Manatränke. Insgesamt passen sechs Gegenstände in Ihren Rucksack.

Noch eine Möglichkeit, das Inventar aufzustocken, sind die optionalen Quests. Beispiel: Eine verzweifelte Mutter vermisst ihren Sohn Timmy. Ein paar hinterhältige Kobolde haben den Bub in einen Eisenkäfig gesperrt. Wer ihn rettet, kriegt einen zufällig ausgewürfelten Gegenstand in die Hand gedrückt. Etwa einen Ring des Schutzes, der die Rüstungsklasse aufwertet. Ein anderes Mal klagt ein Händler über den Verlust seines Geschäftsbuches. Banditen haben das gute Stück geklaut, Sie dürfen es zurückholen. Irgendwann stoßen Sie auf Zwerge, die Unterstützung bei einer Drachenjagd anfordern. Es lohnt sich, mitzumachen: Der Anführer schmiedet anschließend die Waffen Ihrer Soldaten neu und die Hauptmission – ein Orkhäuptling soll erledigt werden – wird dank doppelt scharfer Schwerter kinderleicht. Damit Sie stets wissen, was Sie eigentlich machen müssen, bringt die F9-Taste ein Quest-Tagebuch auf den Bildschirm: Alle Haupt- und Nebenmission sind darin inklusive Beschreibung aufgeführt.

> Die Rollenspiel-Elemente – **Charakterentwicklung und Quests** – motivieren, als spiele man Diablo.

Ein bisschen hat sich **Warcraft 3** von **Diablo** inspirieren lassen: Nach jedem besiegten Gegner erhalten die Helden Erfahrungspunkte. Je mehr Schlachten Sie schlagen, desto häufiger steigen Ihre Hauptfiguren im Level auf und erlernen neue Zaubersprüche. Sie wählen aus vier Spezialfähigkeiten mit jeweils drei Ausbaustufen. Held Thrall beispielsweise beschwört einen Kettenblitz, der von Gegner zu Gegner springt. Je mehr Punkte Sie in die Fähigkeit „Kettenblitz“ investieren, desto mehr Ziele trifft er. Die Prise Rollenspiel harmoniert erstaunlich gut mit der Echtzeit-Strategie und hat einen angenehmen Nebenef-

Spaßcraft

Wussten Sie schon? Wer Einheiten fortwährend anklickt, entlockt ihnen ganz besondere Kommentare. Die schönsten:

Klauen-Druide: „Druide. Klauen-Druide. Ich könnte euch mehr erzählen, aber dann müsste ich euch töten.“
Krallen-Druide: „Habt ihr 'ne Tüte Gummimenschen dabei?“
Schamane: „Hat euch schon mal ein Blitz getroffen, wo keine Sonne hinscheint?“
Arbeiter: „Hilfe, Hilfe! Ich werde unterdrückt!“
Thrall: „Ich bin zwar bei Menschen aufgewachsen, aber kein Idiot.“
Acolyte: „Ich sehe nur Schwärze. Oh! Ich hab die Kapuze unten.“
Paladin: „Fasst mich nicht an! Ich bin keusch.“
Zauberin: „Für den Ende-der-Welt-Zauber drückt: Alt, Steuerung und Entfernen.“
Greifenreiter: „Es ist nicht die Größe des Hammers, die zählt, sondern wie man ihn schwingt.“
Totenbeschwörer: „Ich liebe die Toten! Und zwar oft ...“

Die Untoten im Überblick

Die Gebäude der Untoten

FRIEDHOF
Wertet Waffen und Rüstungen auf.



SCHLACHTHAUS
Bildet Fleischwagen und Monstrositäten aus.

SCHWARZE ZITADELLE
Bildet Acolyten aus.



GRUFT
Bildet Ghuls, Gruftbestien und Gargoyles aus.

ALTAR DER DUNKELHEIT
Belebt gefallene Helden wieder.



OPFERGRUBE
Wandelt Acolyten in Schemen um.



TEMPEL DER VERDAMMTEN
Bildet Totenbeschwörer und Banshees aus.

KNOCHENHOF
Bildet Frost-Wyrme aus.

Die Einheiten der Untoten

1 Todesritter (Held)
Todesmantel: Heilt eigene, verletzt andere Einheiten.
Todespakt: Tötet freundliche Einheit und gibt dem Ritter Energie zurück.
Aura: Bewegungstempo und Heilrate freundlicher Einheiten steigt.
Tote beleben: Lässt sechs Einheiten von den Toten auferstehen.

2 Schreckenslord (Held)
Aas-Schwarm: Ein Schwarm Fledermäuse verletzt den Feind.
Schlaf: Versetzt eine feindliche Einheit in tiefen Schlaf.
Aura: Einheiten bekommen beim Angreifen Lebensenergie zurück.
Inferno: Feinde werden verletzt und für drei Minuten gelähmt.

3 Lich (Held)
Frost-Nova: Schädigt den Feind und verringert sein Lauftempo.
Frost-Rüstung: Feinde nehmen beim Kämpfen Schaden und werden langsamer.
Dunkles Ritual: Opfert freundliche Einheit, die Leben und Mana des Lichs heilt.
Tod und Verderben: Verletzt Einheiten im Umkreis und tötet auch Bäume ab.

4 Totenbeschwörer (Zauberer)
Tote erwecken: Tote mutieren zu zwei Skeletten.
Raserei: Erhöht Angriffsrate, was vier Lebenspunkte pro Sekunde kostet.
Verkrüppeln: Feind wird für eine Minute langsamer und schwächer.

5 Ghul (Nahkämpfer, Arbeiter)
Kannibalismus: Ghuls fressen Leichen und regenerieren Energie.

6 Monstrosität (schwerer Nahkämpfer)
Seuchenwolke: Feinde nehmen fortwährend Schaden.

7 Banshee (Zauberer)
Fluch: Feindliche Einheit wird zu 25 Prozent nicht treffen.
Anti-Magie: Errichtet Barriere, die feindliche Zauber abwehrt.
Besitz: Feindliche Einheiten werden übernommen.

8 Fleischwagen (Belagerungseinheit)
Seuchenwolke: Jeder Angriff lässt eine Seuchenwolke (siehe 6) entstehen.

9 Schemen (Späher)
Sicht: Schemen bleibt unsichtbar, sieht aber andere Einheiten.

10 Gruftbestie (Fernkämpfer)
Netz: Fängt Flugeinheiten und macht sie anfällig gegen Nahkämpfer.

11 Akolyt (Arbeiter)
Warpt Gebäude heran und sammelt Gold.

12 Frost-Wyrm (Flugeinheit)
Eis-Atem: Stoppt Produktion in Gebäuden und friert Einheiten ein.

13 Gargoyle (Flugeinheit)
Verwandlung: Verwandelt sich in Stein und regeneriert schneller Energie.

Die Nachtelfen im Überblick

Die Gebäude der Nachtelfen

BAUM DER EWIGKEIT
Bildet Irrwische aus.

ALTAR DER ALTEN
Belebt gefallene Helden wieder.

MONDBRUNNEN
Erhöht Einheitenlimit und Mana.

URTUM DES WISSENS
Bildet Dryaden und Krallen-Druiden aus.

URTUM DES KRIEGES
Bildet Bogenschützen, Jägerinnen und Ballisten aus.

URTUM DES WINDES
Bildet Hippogryphen und Klauen-Druiden aus.

URTUM-BESCHÜTZER
Verteidigungsanlage

SCHIMÄRENHOST
Bildet Schimären aus.

Die Gebäude der Nachtelfen



1 Hüter des Hains (Held)
Wurzeln: Verletzt und lähmt Feinde.
Naturkraft: Macht bis zu vier Bäume zu Verbündeten.
Aura: Feinde nehmen beim Angreifen bis zu zwölf Schadenspunkte.
Heilungsregen: Regen, der heilend auf viele Einheiten wirkt.

2 Bogenschützin (Fernkämpfer)
Zähmen: Schützin reitet auf Hippogryph.

3 Krallen-Druide (Zauberer)
Knurren: Verleiht Einheiten einen Schadensbonus.
Heilung: Regeneriert bis zu 400 Lebenspunkte einer Einheit.
Bärform: Verwandlung in einen Bären, einen starken Nahkämpfer.

4 Mond-Priesterin (Held)
Späher: Karte mit Eule auskundschaften.
Feuerpfeile: Verstärkt Angriffe mit Pfeilen.
Aura: Einheiten im Umkreis verursachen mehr Distanzschaden.
Sternenregen: Flächendeckender Sternenregen, der Feinde verletzt.

5 Dryade (Zauberin)
Magie abwenden: Feindliche Zauber werden unwirksam.
Gift: Feind wird verletzt und Bewegungen für fünf Sekunden verlangsamt.
Immunität: Dryade wird gegen alle Zauber immun.

6 Irrwisch (Arbeiter)
Detonation: Irrwisch explodiert und stiehlt 50 Mana-Punkte.

7 Klauen-Druide (Zauberer)
Feen-Feuer: Macht gegnerische Einheit zum Spion (mit Sicht).
Wirbelwind: Feinde werden in die Luft geschleudert und gelähmt.
Krähenform: Druide verwandelt sich in Flugeinheit.

8 Dämonenjäger (Held)
Mana-Verbrennung: Verbrennt gegnerisches Mana und verletzt.
Opferung: Jäger hüllt sich in Flammen und verletzt Gegner.
Ausweichen: Angriffen wird zu 30 Prozent ausgewichen.
Verwandlung: Jäger verwandelt sich in stärkere Einheit.

9 Hippogryph (Flugeinheit)

10 Schimäre (Flugeinheit)
Ätzender Atem: Effektiver Angriff gegen Gebäude.

11 Balliste (Belagerungseinheit)

12 Jägerin (Fernkämpfer)
Eule: Flecken auf der Karte werden sichtbar.



ZUM SEUFZEN SCHÖN Die Heimat der Nachtelfen. Was Sie auf dem Bild nicht sehen: wie die Sonnenstrahlen funkeln und die Wasserfälle rauschen.

fekt: Man will stets alle schwarzen Flecken auf der Karte aufdecken. Um alle Monster zu besiegen. Um alle Schätze zu finden. Es könnte ja noch irgendwo ein Bonus versteckt sein: Wunderstiefel, mit denen der Held schneller läuft, oder ein Feueramulett, das den Schaden anderer Einheiten im Umkreis erhöht. Das weckt den Sammlertrieb.

Premiere bei Blizzard: Endlich haben es die Entwickler geschafft, sowohl spielerisch als auch grafisch höchste Güteklasse abzuliefern. **Warcraft 3** räumt mit dem Vorurteil auf, die Grafikkarten in Blizzards PCs würden keine Bildschirmauflösung jenseits der 800x600 Pixel schaffen. Doppelt so hoch dürfen Sie gehen! Das Resultat sind weiche Kanten, herrliche Farbübergänge und viel Platz für Liebe zum Detail. Den Sprung in die Dreidimensionalität hat das Echtzeit-Strategiespiel ohne Blessuren überstanden. Das Spielablauf bleibt dank komfortabler Steuerung trotz des kleinen Bildausschnitts übersichtlich, hektisches Kameragefummel fällt weg: Die Draufsicht dürfen Sie nicht zoomen, nur ein bisschen drehen und leicht kippen. Weil die Kamera ein bisschen näher am Geschehen hängt, als man es vom Genre gewohnt ist, kommt die Animationsvielfalt zur Geltung. Die Einheiten sehen aus, als wollten sie einen Schönheitswettbewerb gewinnen: Elfen joggen mit wehendem Mantel, Soldaten stolzieren mit klappernder Rüstung und untote Monster spurten wie Raubtiere auf allen Vieren. Alles wirkt wie aus einem Guss. Ritter verlagern beim



EIN BISSCHEN BAUEN Eine Menschensiedlung entsteht. Vorne im Bild: das Haupthaus, das sich insgesamt zweimal upgraden lässt. Pro Upgrade werden neue Gebäude zugänglich, in denen stärkere Einheiten produziert werden können.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Vier Rassen mit jeweils zehn Einheiten
- Vier Kampagnen mit bis zu neun Missionen
- Zwölf einzigartige Helden
- Neun Einheiten pro Rasse
- Editor
- Battle.Net-Unterstützung für Multiplayer
- 20 Minuten filmreife Rendersequenzen
- 45 Multiplayer-Karten

Zahlen & Fakten

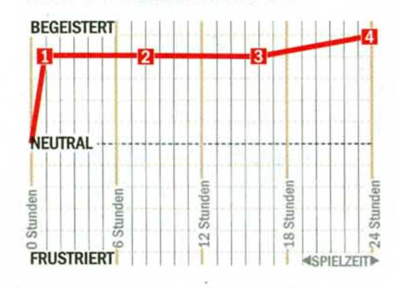
Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Battle Realms, Empire Earth
Entwickler:	Blizzard
Vom gleichen Entwickler:	Warcraft 2, Diablo 2, Starcraft
Publisher:	Vivendi Universal
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	0180-5 0074353 (€ 0,12/Min.)
Offizielle Website:	http://www.blizzard.com/war3
Website des Publishers:	http://www.sierra.de
Website des Entwicklers:	http://www.blizzard.com
Beste Fansite:	http://www.warcraft.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-5 00774353 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	3. Juli 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Karte mit Tech-Tree-Aufschlüsselung, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3	Pro & Contra
GRAFIK	**89**	**80**	**88**	+ Fantastische 3D-Animationen + Abwechslungsreiche Landschaften + 3D-Grafik im passenden Comic-Stil – Landschaften wirken manchmal leblos
Detailreichtum Spielwelt	90	79	89	
Detailreichtum Objekte	80	80	80	
Vielfalt der Spielwelt	90	73	91	
Animation der Objekte	92	85	92	
Effekte	90	84	90	
SOUND	**87**	**81**	**91**	+ Kinoreife Musik + Sprachausgabe mit Herz – Einheitensprüche wiederholen sich oft
Musik	88	82	92	
Soundeffekte	87	80	87	
Stimmen/Kommentar	86	79	88	
STEUERUNG	**75**	**78**	**90**	+ Hervorragend angeordnete Hotkeys + Autoformation nimmt Arbeit ab
Bedienungskomfort/Navigation	86	85	90	
Präzision der Steuerung	71	91	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	69	56	80	
ATMOSPHÄRE	**86**	**82**	**90**	+ Ungewöhnlich tiefgründige Story + Bombastische Zwischensequenzen + Zwischensequenzen vor, während und nach den Missionen + Viele geskriptete Ereignisse
Spannung/Überraschungen	61	81	90	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	89	80	80	
Story/Dialoge/Kommentare	70	85	88	
Inszenierung	89	79	90	
SPIELDESIGN	**85**	**79**	**90**	+ Hervorragendes Tutorial + Süchtigmachende Rollenspiel-Elemente + Zahlreiche spannende, optionale Quests + Extrem abwechslungsreiche Missionsziele + Standardmäßig mitgelieferter Editor
Komplexität/Spieltiefe	89	91	90	
Einsteigerfreundlichkeit	80	72	82	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	79	70	85	
Verhalten der Computerfiguren	81	79	83	
Innovation	85	75	88	
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**89**	**93**	+ Battle.Net-Anbindung + Vier Rassen bieten strategischen Tiefgang + Viele Mehrspieler-Karten
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	74	75	86	
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	90	
TEST-AUSGABE:	PCG 01/02	PCG 01/02	PCG 08/02	
WERTUNG:	**88**	**87**	**92**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Tutorial macht Lust auf mehr: Man wird im wahrsten Sinne des Wortes spielend in **Warcraft** eingewiesen.



2 Blizzard haucht neues Leben ins Echtzeit-Strategie-Genre: Heldenentwicklung und Quests motivieren!



3 Das wird und wird nicht schlechter: Die neuen Rassen fesseln an den Monitor, die Story bleibt spannend.



4 Unbedingt will man das Ende der Elfen und Zwischensequenzen sehen. Danach wartet das Battle.Net!

Leistungs-Check

Warcraft 3 frisst viel Speicher. Flüssiges Spielen ist bei nur 128 MByte RAM kaum möglich. Ab 256 MByte RAM entscheidet vorrangig die Grafikkarte über die Performance: Ab 1.000 MHz und einer Geforce2-GTS-Grafikkarte flutschen auch Auflösungen von 1.024x768 Pixeln. Wenn **Warcraft 3** bei Ihnen ruckelt, sollten Sie die Schatten deaktivieren, die Partikeldichte verringern und eine Farbtiefe von 16 Bit wählen.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640x480						800x600						1.024x768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640x480						800x600						1.024x768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal



TANZ DER TEUFEL
Danke für den Hinweis, Spiel, aber das Tor ist längst kaputt. Die Untoten sind eben ein aggressives Völkchen.

Herumstehen das Gewicht von einem Fuß auf den anderen, geschlagene Helden werden von einem goldenen Rauch gen Himmel getragen, Goblins taumeln nach einem Treffer zwei Schritte zurück und fallen auf den Boden, Wasser, in dem Einheiten sterben, färbt sich blutrot – die Liste ließe sich lange fortsetzen. Highlights sind die Zaubersprüche: Wenn Schamanen einen Blitzschild herbeizaubern, krachen zwei grelle Strahlen vom Himmel und schlängeln sich um die ausgewählte Einheit. Wo sie hinläuft, leuchtet die Umgebung hell auf – ein Effekt, der besonders bei Nacht seine volle Wirkung entfaltet. Auch die Rendersequenzen, die zu Beginn und am Ende jeder Kampagne den Fortgang der Geschichte erzählen, sind schlicht kinoreif.

Wundervoll in Szene gesetzt ist der Wald der Elfen: Bäume, Büsche und Felsen stehen dicht aneinander, plätschernde Bäche durchziehen das Gelände und durch die Baumwipfel bricht vereinzelt das Sonnenlicht in glänzenden Strahlen. Wer die Figuren übers Wasser schickt, erzeugt kleine Wellen darin. An manchen Stellen der Karte regnet es sogar. Man fühlt sich in ein fantastisches Bilderbuch hineinversetzt. Unterstützend wirkt die akustische Untermalung. Zauberhafte Flötenmelodien unterstreichen die Naturverbundenheit der Nachtelfen. In der Menschenkampagne tönen heroische Hymnen, bei den Orks rhythmische Posaunenklänge und Kriegsgeschrei. Die Musik der Untoten ist ein harmonisches Durcheinander aus bedrohlichen Klängen. Ein perfektes Zusammenspiel von Grafik und Musik! Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel ist derzeit gestylter als **Warcraft 3**. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Ich mach's kurz: **Warcraft 3** ist das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel.

Ungläubige Blicke hinter meinem Rücken. Dann die Frage: „Und da behältst du den Überblick?" **Warcraft 3** wird auf Zuschauer so unübersichtlich wirken wie mein Schreibtisch. Doch die Zaubertricks heißen: Autoformation und Hotkeys. Damit wird die Kontrolle über die Einheiten einfacher als das Hüten einer Herde schlafender Schafe: Nie war es komfortabler, eine Armee zu lenken. Und spaßiger! Alle trägen Echtzeit-Strategie-Zutaten wie langwieriger Basisaufbau, übermäßig kompliziertes Ressourcen-Management und ödes Missionsdesign wurden über Bord gekippt. Ergänzt hat man das Spielprinzip dagegen um Rollenspiel-Elemente, die fesseln, als spielte man **Diablo**. Den Held von Mission zu Mission hochzuzüchten, bringt Motivationsschübe bis zur Endsequenz. Wenn die vorbei ist, hört der Spaß lange nicht auf: Im Multiplayer-Modus ist **Warcraft 3** dank vier komplett unterschiedlicher Rassen spannender als die Konkurrenz. Bis bald im Battle.Net!



TESTURTEIL
WARCRAFT 3 — 92

ENTWICKLER Blizzard	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 3. Juli 2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Variabel: drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 12
Internet: 12 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Vier Rassen
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Rollenspiel-Elemente
+ Aufwendige Zwischensequenzen
+ Spannende Story

GRAFIK	88%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLE REALMS** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Gratulation, Blizzard: Der Echtzeit-Thron ist wieder im Familienbesitz.

Nie war eine Reiserücktrittsversicherung so wertvoll wie heute: Anstelle von Dom-Rep, Malle oder Plattensee werden Sie diesen Sommer nämlich lieber in Azeroth, Quel'Thalas und Lordaeron verbringen wollen. Warum? Weil die Missionen und Quests fordern, ohne zu frustrieren. Weil dramaturgisch gelungene Zwischensequenzen fast schon verschwenderisch eingesetzt werden. Weil die Story mit Überraschungen Marke „Wer hätte gedacht, dass ..." aufwartet. Weil einem die Helden ans Herz wachsen. Weil gagwahrend synchronisiert wurde. Weil die Steuerung funktioniert (und man allenfalls etwas weiter herauszoomen möchte). Weil der Mehrspielermodus **Starcraft** in Rente schickt. Weil ein mächtiger Editor serienmäßig dabei ist. Weil sich das Spiel nicht gar so bierernst und wichtig nimmt wie **Battle Realms** oder **Empire Earth**. Und weil die 3D-Einheiten in Disney-Zeichentrickqualität so perfekt ausstaffiert sind, dass man sich fragt, wie dennoch einige wenige Kukident-Animationen (zwei Phasen, Sie verstehen) überleben konnten. Ihre Versicherung freut sich auf Ihren Anruf!

Craft-Paket

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel **Warcraft 3.**



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände. Wie viel Spaß das macht, sehen Sie in unserem Test ab Seite 60.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcgames.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD. (€ 110,40/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Warcraft 3" (Art.-Nr. 002072)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games!

Datum | 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum | 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 01

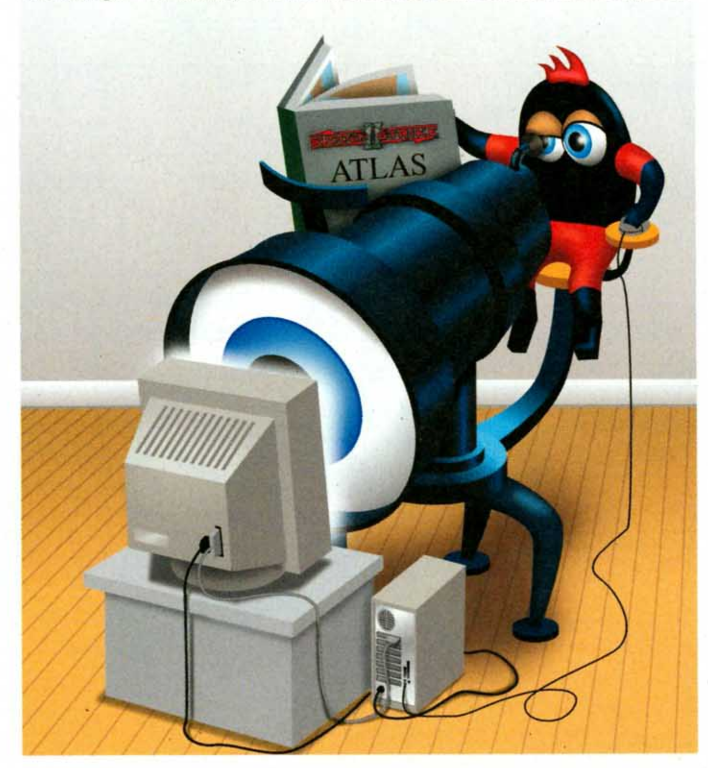


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Hotel Gigant (USK o.A.)
Erschaffe Dein Traumhotel! Baue das beste Hotel am Platz in mehr als 20 Städten rund um die Welt. Gestaltete die perfekte Einrichtung und beobachte Deine Gäste auf Schritt und Tritt!
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 (USK o.A.)
Das offizielle Spiel zur Fußball Weltmeisetrschaft 2002 in Japan und Korea!
Kart 2002 Michael Schumacher (USK o.A.)
Erlebe den Anfang der karriere von Formel 1-Star Michael Schumacher auf den besten internationalen Kartstrecken!
Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!
Zanzarah (USK 6)
Eine fesche Heldin, schnuckelige Feen und knallharte Baller-Action. Eine faszinierende Story aus zwei Welten: einer Fantasiewelt, sowie der Welt, wie wir sie heute kennen!
HOTEL GIGANT
PC CD-ROM
FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002
2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN
Michael Schumacher
RACING WORLD
KART 2002
ZANZARAH
DAS VERBORGENE PORTAL
JE 45.99 €
29.99 €
44.99 €
SUDDEN STRIKE
MAP OUT STRATEGY!
Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!
Sudden Strike 2 (USK 16)
Der grandiose Nachfolger zu Sudden Strike! Als Kommandeur von deutschen, russischen, britischen, amerikanischen und endlich auch japanischen Truppen kämpfst Du mit harten Bandagen zu Wasser, an Land und in der Luft!
49.99 €
Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

Sudden Strike 2

Nur 75 Spielspaß-Punkte? Ungläubiges Staunen bei vielen Echtzeit-Strategie-Fans, die sich deutlich mehr von **Sudden Strike 2** erhofft hatten. Weil die CDV-Neuheit in den Charts von 0 auf 2 schoss, war die Beteiligung an der Feedback-Umfrage entsprechend rege. Und siehe da: Empfehlen üblicherweise mindestens 90 Prozent aller Käufer ihr derzeitiges Lieblingsspiel weiter, so bringt es **Sudden Strike 2** gerade mal auf knapp 79 Prozent. Vor allem die „Politik der ruhigen Hand" gefällt den wenigsten **Sudden Strike**-Kriegsveteranen: Schwierigkeitsgrad, Mehrspielermodus, Innovationsfreude und Einsteigerfreundlichkeit werden mit unterdurchschnittlichen Noten abgestraft. Bei aller Kritik werden die positiven Aspekte von den Käufern natürlich nicht unterschlagen – vor allem Spieltiefe und Dauermotivation werden allenthalben gelobt.



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+	−
1. Taktischer Tiefgang	1. Fitzelige Mini-Einheiten
2. Anspruchsvolle Missionen	2. Zu wenige Neuerungen gegenüber Teil 1
3. Viele spielerische Möglichkeiten	3. Veraltete 2D-Landschaftsgrafik
4. Realistisch anmutende Einheiten	4. Enttäuschender Mehrspielermodus
5. Reale Schlachten als Vorbilder	5. Hoher Schwierigkeitsgrad

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



ERIC STANDOP ist Pressesprecher bei CDV in Karlsruhe.

PC Games: Wird es ein weiteres **Sudden Strike** in einem anderen Ambiente geben?

Standop: „Gespräche und Planungen laufen auf Hochtouren, aber ob – und wenn ja, mit welchem historischen Hintergrund – es eine Fortsetzung der Reihe geben wird, ist noch nicht entschieden. Nichts ist unmöglich."

PC Games: Warum fußt **Sudden Strike 2** auf der überholten Grafik-Engine?

Standop: „Evolution statt Revolution. 2D ist zweckmäßig für Echtzeitstrategie. Zwanghaft 3D einzusetzen, ist nicht immer erfolgreich und macht auch nicht unbedingt mehr Spaß – hierfür gibt's genügend Beispiele. Zugegebenermaßen hätten die Einheiten etwas größer sein können, im Vordergrund standen jedoch die inneren Werte. Übrigens: Es sind bereits eine Reihe weiterer Produkte in Entwicklung, die das Spielkonzept konsequent weiterentwickeln und auch ‚neue Technologien' berücksichtigen."

PC Games: Warum wurde gegenüber Teil 1 relativ wenig verändert?

Standop: „Unserer Meinung nach wurde tatsächlich sehr viel geändert. Das Schadensmodell (von der Community zuvor kritisiert), neue Einheiten, überarbeiteter Multiplayer etc."

PC Games: Schon jetzt umfasst die Bug-Liste mehrere Seiten mit hunderten von Bugs. Wurde **Sudden Strike 2** vor der Auslieferung nicht ausreichend getestet?

Standop: „Die meisten Fehler beziehen sich auf Animations- und Soundeffekt-Fehler, die nicht als schwerwiegend angesehen werden können. Es gibt einige wenige größere Bugs, wie zum Beispiel im Editor, die aber bis zum Patch behoben sein werden. Im Vergleich zu anderen Spielen ist **Sudden Strike 2** erfreulich bugfrei. So hat auch unser Telefon- und Mail-Support nur sehr wenige Anfragen."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRIS STEEGE (27) AUS LINDHORST
„Endlich ist der Grad an Realismus gesteigert worden, endlich ist ein Tiger kaum mehr von einer 3,7-cm-Pak zu knacken. Dadurch wurde meiner Meinung nach auch der Schwierigkeitsgrad gesenkt. Die Züge finde ich sehr gelungen, die fliegenden Einheiten jedoch weniger (unproportional groß, schlechte Animationen)."

STEPHAN GRIEF (27), STUDENT AUS KÖLN
„**Sudden Strike 2** hat die ‚2' eigentlich nicht verdient – das ist mehr ein **Sudden Strike 1,5**. Als ich mich aber reingefuchst hatte, fesselten mich die Kampagnen dann doch an den Monitor. Mein Tipp: Mit dem ‚Rekrut'-Modus üben, dann den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Die Offiziere sind noch wichtiger als im Vorgänger."

CHRISTIAN KNOLL (38), INGENIEUR AUS HAMBURG
„Ich kapituliere! Ich blick's nicht mehr! Zu viele verschiedene Einheiten, die noch dazu völlig identisch aussehen, krabbeln über den Monitor. So klein, dass man sie mit der Lupe suchen muss – nach dem Motto ‚Grüne Einheit auf grünem Grund'. Es ist einfacher, einen Sack Flöhe zu hüten, als hier den Überblick zu behalten."

MARCUS SCHNEIDER (18), SCHÜLER AUS DRESDEN
„Endlich mal was anderes als die üblichen Bau-auf-und-mach-platt-Echtzeit-Strategiespiele wie **Command & Conquer** oder **Empire Earth**! Hier ist Taktik und Geduld gefragt. Blindes Überrollen des Gegners funktioniert nicht. Viele Schauplätze kennt man aus Filmen und Geschichtsbüchern – das sorgt für Atmosphäre."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	17%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
2	▲	15%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Infogrames
3	▲	14%	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
4	▼	12%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
5	▼	10%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
6	▲	8%	Commandos 2	Taktikspiel	Eidos Interactive
7	▲	7%	Wiggles	Aufbau-Strategie	Infogrames
8	▼	7%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
9	▼	6%	Anno 1602	Aufbau-Strategie	Infogrames
10	▲	5%	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Der Industrie



Mit einem kleinen Startkapital zum Multimillionär – ganz ohne fremde Hilfe. Klar, dass da **harte Arbeit und jede Menge Geduld gefragt ist.**

Vor allem aber Vorausplanung. **Der Industriegigant 2** ist eine Wirtschaftssimulation für Spieler, die an komplexe Gedankengänge gewöhnt sind. Riesige, dünn besiedelte Gebiete wollen versorgt werden: Die große Nachfrage nach Eiern, Brot, Wein, Hi-Fi-Anlagen oder Spielzeugautos wartet darauf, befriedigt zu werden.

Das Begehr nach Eiern ist noch einfach zu stillen: Man stellt eine Hühnerfarm, ein Lagergebäude und einen Lebensmittelladen in die Landschaft (möglichst in guter Lage) und nur einen Monat später fließt Geld in die Taschen des Spielers. Davon kann er in **Industriegigant 2** niemals genug haben, denn bereits ein einziger Bauernhof kostet rund ein Zehntel des Anfangsvermögens. Und da mit Eiern nicht das große Geld zu verdienen ist, muss man sich bald nach wertvolleren Gütern umsehen. Wein beispielsweise bietet weitaus größere Gewinnspannen, allerdings benötigt man neben Weintrauben auch noch eine Glasflaschenfabrik und eine Quarzsandabbaustelle. Und da Weintrauben eher im saftigen Inland gedeihen, Quarzsand aber am Strand abgebaut wird, müssen weitere Lager, LKW- oder Eisenbahnterminals, die dazugehörigen Transportmittel, Straßen oder Schienen sowie eine Kellerei erworben werden. Es bietet sich an, ungenutzte Flaschen an andere Firmen zu liefern. Saftpresser sind beispielsweise Abnehmer für solche Glaswaren, aber auch Babynahrungshersteller. Für deren Produktionsstätten benötigt man nun wiederum andere Roh- und Zwischenprodukte. Insgesamt lernt der Spieler über 150 Güter im Laufe der Kampagnen kennen; die Produktion und die Nachfrage der Waren schwankt dabei sogar saisonabhängig.

Gelegentlich gibt das Missionsziel vor, welche Produkte herzustellen sind. Beispielsweise soll zu Zeiten der Prohibition ein Whiskeylager gefüllt werden, in den 50er-Jahren wollen Luxusautos an den Mann gebracht werden und in den 80ern hat man die Aufgabe, einen Elektrokonzern vor dem Konkurs zu retten. 14 solcher Missionen, aufgeteilt in drei unterschiedlich schwierige Kampagnen, warten auf den Spieler. Bereits die einfachste ist überaus anspruchsvoll: Der Kontostand von zwei Millionen Geldeinheiten soll verdoppelt werden, wozu lediglich Kuh-, Geflügel- und Obstfarmen als Lieferanten dienen. In den mehreren Stunden Spielzeit darf man sich nur wenige



Fehler bei der Wahl der Anbauflächen und Transportwege erlauben, sonst droht ein herbes Ende des Spiels.

Immerhin muss man keine Zeit mit der Preispolitik verschwenden, da die dem Spiel zugrunde liegende Volkswirtschaft fehlerhaft ausgefallen ist: Da die Umsätze fälschlicherweise preisunabhängig sind und bei hohen Preisen weniger verkauft wird, erspart man sich mit Wucherpreisen jede Menge Produktionskosten. Um dennoch nicht auf Lagerbeständen sitzen zu bleiben, muss man darauf warten, dass die Stadt wächst. Je besser die Infrastruktur (Geschäfte oder Freizeiteinrichtungen) ist, die man einer Stadt angedeihen lässt, desto schneller wächst deren Bevölkerung und damit auch die Nachfrage nach Gütern. Alternativ kann man auch die Gehälter der Arbeiter senken. Auf diese Weise nimmt die Produktion genauso ab wie bei einer ebenfalls möglichen Reduzierung der Auslastung, man erspart sich aber Lohnkosten.

Oftmals ist es sinnvoller, seine Güter einfach einer anderen Stadt zu verkaufen. Per Bahn, LKW, Schiff oder Flugzeug können die Waren transportiert werden, wegen fehlender Signalanlagen und Ampeln, vor allem aber wegen einer überforderten Programmlogik kommt es auf Schiene und Straße aber immer wieder zu Staus. In den Fahrplänen, in denen Haltestationen und Warenumschlag festgelegt werden, gibt es keine Möglichkeit, die gewünschten Straßen oder Schienen anzugeben. Zwar kann man Weichen stellen – aber die Züge halten sich nicht daran. Egal wie viele Schienen nebeneinander liegen, zwei einander entgegenkommende Züge wählen mit Vorliebe dasjenige Gleis, auf

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Über 160 Güter
- Über 50 verschieden Transportmittel
- Vier Transportsysteme (Lastwagen, Lokomotiven, Schiffe, Flugzeuge)
- Neue Industriezweige (Lebensmittel, Textilien, Musikinstrumente)
- Angebot und Nachfrage von der Jahreszeit abhängig
- 14 Missionen

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Capitalism 2, Railroad Tycoon
Entwickler:	Jowood
Vom gleichen Entwickler:	Der Industriegigant, Die Gilde
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Jowood, Martin-Behaim-Str. 19-20, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102/81680
Offizielle Website:	www.industriegigant2.de
Website des Publishers:	www.jowood.de
Website des Entwicklers:	www.jowood.at
Beste Fansite:	www.ig2.md-gameinfos.de
Telefon-Hotline (Kosten):	06102- 8168068
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	24.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

Im Wettbewerb

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
GRAFIK	**68**	**38**	**77**
Detailreichtum Spielwelt	63	40	74
Detailreichtum Objekte	62	16	58
Vielfalt der Spielwelt	75	29	74
Animation der Objekte	62	10	65
Effekte	42	7	33
SOUND	**64**	**40**	**66**
Musik	61	26	79
Soundeffekte	72	52	60
Stimmen/Kommentar	0	0	0
STEUERUNG	**70**	**16**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	75	12	94
Präzision der Steuerung	77	78	76
Übersichtlichkeit/Perspektive	62	29	82
ATMOSPHÄRE	**88**	**34**	**81**
Spannung/Überraschungen	62	21	64
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	89	27
Story/Dialoge/Kommentare	82	58	81
Inszenierung	88	29	40
SPIELDESIGN	**87**	**85**	**86**
Komplexität/Spieltiefe	60	73	81
Einsteigerfreundlichkeit	88	64	76
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	91	56	52
Verhalten der Computergegner	83	77	32
Innovation	84	46	83
MEHRSPIELERMODUS	**69**	**60**	**28**
Abwechslung der Spielmodi	12	12	12
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	76	78	5
Einstellungsmöglichkeiten	75	43	38
TEST-AUSGABE:	PCG 6/99	PCG 4/02	PCG 8/02
WERTUNG:	**69**	**59**	**84**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Auf einen Blick erkennbare Lagerbestände und LKW-/Zug-Ladungen
- ⊕ Wachsende Städte
- ⊖ Jahreszeiten-Wechsel nicht optisch dargestellt

Sound
- ⊕ Angenehme Musikuntermalung
- ⊕ Ausreichende Soundeffekte

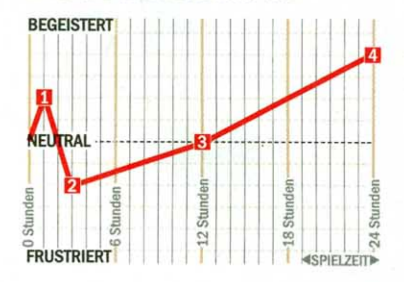
Steuerung
- ⊕ Sehr komfortables Menüsystem
- ⊖ Teilautomatische Ausrichtung von Zug- und LKW-Terminals
- ⊖ Mangelhafte Information des Spielers

Atmosphäre
- ⊕ Abwechslung durch neu erfundene Güter
- ⊖ Keine eigene Forschung
- ⊖ Langweilige Zwischensequenzen

Spieldesign
- ⊕ Komplexes, eng verwobenes Warensystem
- ⊖ Eisenbahnen sehr unselbstständig
- ⊖ Viel zu schlichtes Wirtschaftsmodell

Mehrspielermodus
- ⊖ Kein Warenaustausch mit Konkurrenten
- ⊖ Nur ein Spielmodus

Motivationskurve





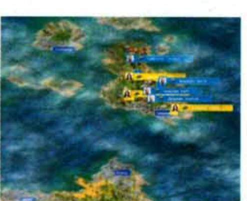
1 Das gut gemachte, aber etwas zu kurz geratene Tutorial zeigt auf einfache Weise die Handhabung.



2 Oh Gott, ist das Spiel zäh! Ein ständiges Investieren in bodenlose Löcher, Gewinne fließen spärlich.



3 Wenn nur das Wirtschaftssystem nicht so lausig wäre, könnte man mittlerweile richtig Spaß haben.



4 Nach einiger Zeit lassen die abwechslungsreichen und kniffligen Missionen die Mängel vergessen.

Leistungs-Check

Viele Einstellmöglichkeiten bietet der **Industriegigant 2** nun gerade nicht. Lassen Sie von vornherein den V-Sync ausgeschaltet und verzichten Sie auf die 32-Bit-Darstellung. Das Herunterregeln der Animationsdetails lohnt hingegen kaum. Ab 500 MHz ist dieses klassische 2D-Spiel gut spielbar, problematisch sind nur die hohen Auflösungen. Eine TNT2 schafft die ruckelfreie Darstellung von 1.600x1.200 Bildpunkten schlichtweg nicht - da bedarf es schon mindestens einer Geforce 3.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS

	1.024x768						1.280x1.024						1.600x1.200					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo5	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	1.024x768						1.280x1.024						1.600x1.200					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo5	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MEINUNG
HARALD WAGNER



Selbst der klischeehafteste Beamte ist flexibler als ein LKW-Fahrer in Der Industriegigant 2.

Letztendlich ist **Der Industriegigant 2** ein Logistikprogramm. Da Güter wie etwa Weintrauben nur im Herbst geerntet werden, Obst aber das ganze Jahr über gegessen wird, muss man seine Lagerstandorte und -kapazitäten genau planen. Vor allem das Transportsystem macht dies schwieriger, als es sein müsste: Anstatt einem LKW-Fahrer sagen zu können, er möge doch einfach alles nach B transportieren, was in A herumsteht, muss man ihm explizit die Ware nennen, die er einladen soll. Selbst der klischeehafteste Beamte ist da flexibler. So aber ist man als Topmanager einen nennenswerten Anteil der Spielzeit nur damit beschäftigt, Lagerstände zu kontrollieren und Fahrpläne anzupassen. Was mich darüber hinweggetröstet hat, sind die Missionen. Zwar gibt es davon gerade einmal 14 Stück, die sind jedoch sehr abwechslungsreich, angenehm schwierig und derart umfangreich, dass man mit dem Spiel etliche Wochen lang gut unterhalten sein dürfte.

NISCHENPRODUKT Selten nachgefragte Artikel wie etwa Comics locken mit großen Gewinnspannen.



INSELSTAAT Die stufenlos zoombare Grafik verschafft Überblick auch über weitläufig verteilte Standorte.

dem sie miteinander kollidieren – und in diesem Fall fahren beide im Schneckentempo aneinander vorbei. Vor überbelegten Bahnhöfen kommt es gar dazu, dass sich einzelne Züge unwiderruflich blockieren. In diesem Fall hilft nur ein Mausklick, um den millionenteuren Fuhrpark zu verschrotten.

Viel zu oft ist man versucht, genau dies zu tun. Denn das System ist derart unflexibel, dass es einen in den Wahnsinn treiben könnte. Fährt beispielsweise ein leerer Zug von einem mit Baumstämmen und Holzbrettern gefüllten Lager zu einem Lager, wo genau dies benötigt wird, so lädt er dennoch nur diejenigen Güter ein, die man im Fahrplan festgelegt hat – unabhängig davon, ob diese verfügbar sind. Ein System wie in **Railroad Tycoon**, das alle Waren transportierte, die in die vorhandenen Waggons passten, wäre zwar weniger realistisch, aber viel angenehmer gewesen. Immerhin muss man sich bei **Industriegigant 2** nicht um unterschiedliche LKW- oder Waggontypen kümmern: Jedes Gut kann in jedem Transportgerät befördert werden.

Mit der Benutzeroberfläche ist Jowood ein großer Wurf gelungen. Ein Klick auf die Landschaft öffnet ein gut gegliedertes Baumenü, ein Klick auf ein Gebäude die Einstellungsmöglichkeiten. Bei Kunststofffabriken legt man beispielsweise fest, ob sie Gummi oder Plastik herstellen sollen, und bei Lagern bestimmt man, welche Güter in welchen Mengen akzeptiert werden. Leider werden dem Spieler jedoch wichtige Informationen vorenthalten. So erfährt man etwa, dass ein einzelner Lebensmittelladen mit der Sparte Eier Verluste einfährt – wie diese zustande kamen, wird allerdings verschwiegen. Zudem verstecken sich Profite und Umsätze in unterschiedlichen Anzeigefenstern und die Abrisskosten einer Fabrik werden erst beim Bau derselben sichtbar.

Diese Mängel verlieren angesichts eines schweren Versäumnisses aber an Gewicht: In keiner Mission der Kampagne hat man computergesteuerte Gegenspieler. So muss man wirklich jedes benötigte Gut selber herstellen und jeder hergestellte Roh- und Zwischenstoff kann nur vom Spieler selbst verwendet werden. Dass es auch anders geht, haben Spiele wie **Capitalism** längst bewiesen. Lediglich im Endlosspiel gibt es Computergegner – die sind zwar unterschiedlich intelligent und aggressiv, Kooperationen sind aber nicht möglich. Gleiches gilt für den Mehrspielermodus, an dem bis zu vier Konkurrenten teilnehmen dürfen und der dem Endlosspiel bis aufs letzte Haar gleicht. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DER INDUSTRIEGIGANT 2

ENTWICKLER Jowood
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 24.06.2002
USK ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

84

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Verwobene Produktionsketten
- − Ungenügendes Wirtschaftsmodell
- − Kein Handel mit Wettbewerbern
- − Konkurrenz nur im Endlosspiel

GRAFIK	77%
SOUND	66%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	28%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CAPITALISM 2** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Wie bei Hornbach: „Es gibt immer was zu tun!"

Verwöhntes Pack! Jahrelang waren meine schönen Holzeisenbahnen gut genug, jetzt müssen es plötzlich ferngesteuerte Autos sein. Zum Glück ist bald wieder Sommer, dann kann ich endlich meine Schlauchboote verhökern. Braucht noch jemand 30 Paletten Erdnussbutter? Wirklich schade, dass man nur gegen das knappe Zeitlimit kämpft: Zu gern hätte ich mit den Computerspielern gehandelt – Plastik und Gummi einkaufen, weil ich mir das Chemiewerk nicht leisten kann, und Hühnereier verhökern, die ich sowieso auf Halde produziere. Zum Glück hat sich meine Befürchtung nicht bestätigt, dass sich die Branchen zu sehr ähneln; fast alles hat „Saison". Dafür hat man es sich mit den Einheitsaufbauten bei LKWs und Zügen zu einfach gemacht; selbst **Transport Tycoon** war da komplexer. Sehr gut gefallen haben mir hingegen die Missionen – abwechslungsreich, originell, nicht zu einfach. So richtig genervt hat mich, dass sich die Züge nicht an die Routenvorgaben halten. Und dass sich bei komplexeren Schienenverläufen schnell gordische Knoten bilden. Grafik und Steuerung würde ich nur in wenigen Details verbessern wollen. Unterm Strich sehr würdig, dieser Nachfolger.

KNOCHENBRECHER Das Skelett-Monster gehört zu den stärksten Einheiten der Untoten und wird gleich den kleinen Halbling aufessen.





Age of Wonders 2: D

Rundenweise hauen Zwerge auf Einhörner, Feuerbälle bringen Eiswesen zur Strecke: Age of Wonders 2 ist eine **gelungene Interpretation eines bewährten Spielkonzeptes – und sogar besser als Heroes of Might & Magic 4.**

Es ist ein bekanntes Problem: In Fantasy-Welten herrschen regelmäßig tumultartige Zustände aufgrund von durchgedrehten Welteroberern, chaotischen Aktionen durchgeknallter Magier oder ähnlicher unangenehmer Zeitgenossen oder Ereignissen. Im Fall von **Age of Wonders** werden die Menschen von Elfen, Halblingen, Zwergen und Co. kurzerhand beschuldigt, die Wurzel allen Übels zu sein. Sie übernehmen den jungen Helden Merlin, der in dieser Zeit mit der schwierigen Aufgabe betraut wird, den zerstörten Zirkel der Zauberer zu erneuern. Dafür kämpfen, bauen und verhandeln Sie sich in der Kampagne durch 20 Missionen und haben mit dem Nachteil zu kämpfen, dass Sie als Mensch von vornherein einen schweren Stand bei anderen Völkern haben und deren Grundeinstellung Ihnen gegenüber bestenfalls neutral ist.

Das Spielprinzip von **Age of Wonders 2** ist für Kenner des Vorgängers oder anderer Genrevertreter, etwa der **Heroes of Might & Magic**-Serie, sofort vertraut: In jeder Runde dürfen Sie Ihre Einheiten über die isometrische Karte bewegen, Gebiete erkunden, Rohstoffe oder Artefakte aufsammeln, Ihre Stadt aufbauen und natürlich gegen Monster oder andere Helden in den Kampf ziehen. Dafür wird in eine Ansicht gewechselt, die die Umgebung detailgetreu und vergrößert wiedergibt. Greifen Sie beispielsweise einen Turm, eine Mine oder eine Stadt an, werden Sie die Schlacht genau in dieser Umgebung austragen. Höhenunterschiede, Stadtmauern und Bäume, die für Fernkämpfer ernsthafte Hindernisse darstellen, sollten in die taktischen Überlegungen mit einbezogen werden: Stellen Sie beispielsweise erst im Kampf fest, dass eine Baumgruppe in der Schusslinie Ihrer Fernkämpfer steht, ist die Außeinandersetzung womöglich schon entschieden, ehe Sie überhaupt angefangen hat. Nicht nur aus diesem Grund sollten Sie regelmäßig – erst recht vor den Gefechten – abspeichern. Zwar lässt sich dank der praktischen Autosave-Funktion der jeweils letzte Zug rückgängig machen. Wenn aber der Gegner plötzlich mit einer unschlagbaren Übermacht anrückt, bringen kurzfristige Maßnahmen nichts. Außerdem lassen sich einige Missionen praktisch nur dann lösen, wenn man die ersten fünf bis zehn Züge „richtig" macht, etwa sofort zwei Städte erobert und mit der Truppenproduktion beginnt.

Die eigentlichen Schlachten sind das Herzstück von **Age of Wonders 2** und bieten immer wieder neue Herausforderungen und Überraschun-



DANK UND LOHN Für die Erfüllung der regelmäßigen Mini-Missionen dürfen Sie stets zwischen zwei Belohnungen wählen.



AUFBAUARBEIT Der Ausbau der Städte ist wichtig, um bessere Verteidigungsanlagen, Truppen und mehr Rohstoffe zu erhalten.

er Zirkel der Zauberer

gen. Dafür sorgen über 100 Fantasy-Truppentypen, die zu einer von zwölf Rassen wie Elfen, Zwerge oder Untoten gehören. Das Balancing ist sehr gut ausgearbeitet, so dass jede Einheit Vor- und Nachteile im Kampf gegen feindliche Monster hat. Einige verfügen über Spezialfähigkeiten: Schwarze Spinnen setzen Widersacher mit einem Netz außer Gefecht, Mönche heilen oder setzen Gegnern mit Blitzen zu. Das Zünglein an der Waage sind allerdings oftmals die Zaubersprüche Ihrer Hauptfigur oder der angeheuerten Helden. Für fast jede Situation gibt es eine passende magische Formel,

HOMM 4 und AOW 2 im Einzelvergleich

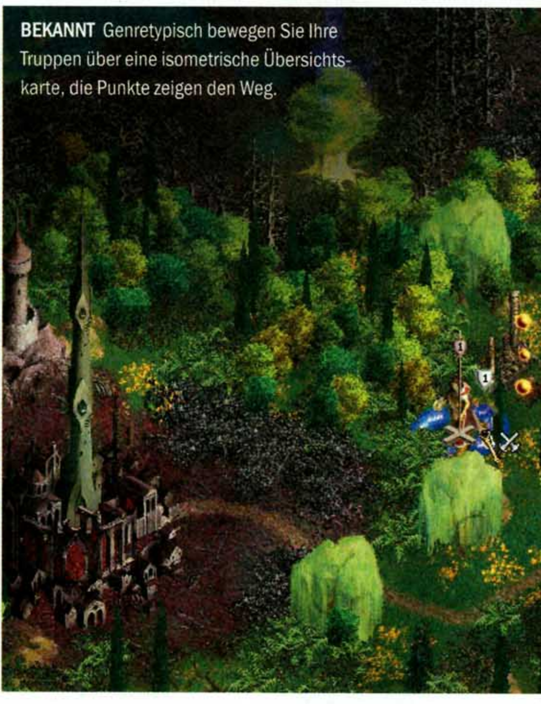
Beide Rundenstrategiespiele haben ihre Stärken und Schwächen. So schneiden sie auf den einzelnen Gebieten ab.



DISZIPLIN	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	AGE OF WONDERS
Wirtschaft	Mit sieben Rohstoffen ist das Wirtschaftssystem komplexer. Der Mangel einer Ressource kann bereits dafür sorgen, dass Sie wichtige Gebäude nicht errichten können.	Gold und Mana, einfacher geht's kaum. Beides wird in Städten generiert, jedoch hat meist der Spieler die Nase vorn, der die wenigen Rohstoffquellen auf der Karte kontrolliert.
Kämpfe	Viele Kampfzauber verleihen den Scharmützel taktischen Tiefgang. Die Armeen stehen sich frontal gegenüber und die Umgebung spielt eine untergeordnete Rolle. Statt einzelner Einheiten kämpfen Scharen gleichen Truppentyps gegen ebensolche Widersacher.	Außerhalb der Schlachten können globale Zauber bereits eine Schlacht vorentscheiden, etwa wenn alle Truppen in einer Stadt geschädigt werden. Deutlich mehr Optionen, da auf dem großen Schlachtfeld auch Angriffe über die Flanke oder das Einkesseln von Gegnern möglich ist.
Erforschen	Zahlreiche Ressourcen und Artefakte warten darauf, eingesammelt zu werden. Das Aufdecken der gesamten Karte wird auf diese Weise belohnt.	Genau das Gegenteil: Es gibt nur wenige Objekte einzusammeln, auf den riesigen Karten sind Rohstoffquellen und Städte die eigentlichen Ziele.



SCHNEEWEISS Die Rassen und Städte entsprechen den Landschaftstypen. Hier überzeugen wir eine Siedlung der Frostlinge, sich uns anzuschließen.



BEKANNT Genretypisch bewegen Sie Ihre Truppen über eine isometrische Übersichtskarte, die Punkte zeigen den Weg.

die beispielsweise Gegner direkt mit Feuerbällen oder Giftsalven schädigt, die Werte Ihrer Truppen verbessert oder die des Gegners verschlechtert.

Allerdings spielen die globalen Zauber, also jene, die außerhalb der Gefechte gewirkt werden, eine deutlich größere Rolle als in Konkurrenzprodukten. So dürfen Sie etwa über einer feindlichen Stadt eine Dürre ausbrechen lassen, so dass die Bevölkerung abnimmt. Oder Sie verwandeln Einöde in fruchtbares Land, beschwören magische Kreaturen, ebnen Hügelland ein, schädigen sämtliche Einheiten in einer Region, stiften zur Revolte an. Die Designer geben Taktikern also jede Menge Werkzeuge in die Hand, um die geforderten Ziele zu erreichen. Daher auch die Erkenntnis: Lassen Sie den Computer besser nicht automatisch für Sie kämpfen, sonst müssen Sie fast immer vermeidbare Verluste hinnehmen.

Die wirtschaftlichen Aspekte bilden in **Age of Wonders 2** zwar einen festen Bestandteil, wurden aber nicht überkomplex und unangemessen aufwendig in die Spielmechanik integriert. So kommt das Spiel mit lediglich zwei Rohstoffen aus: Gold ist für die Errichtung von Gebäuden, den Kauf von Einheiten oder die freundliche Übernahme neutraler Städte gut. Mana wird, wie üblich, für die Ausführung von Zaubersprüchen benötigt. Beide Ressourcen werden in Ihren Städten generiert, bestimmte Gebäude wie Tempel oder Schreine erhöhen die pro Runde erzeugte Menge. Da man aber nie genug Vorräte davon haben kann, sollten Sie auch auf den Maps verteilte Minen, Fabriken, Windmühlen und Manaquellen besetzen und sichern.

Genauso verteilt sind wichtige Funktionen, die sich mitunter in versteckten Menüs befinden und die Bedienung unnötig verkomplizieren. Dies ist neben dem doch recht hohen Schwierigkeitsgrad einer der wenigen Kritikpunkte, die sich **Age of Wonders 2** gefallen lassen muss. Im ausführlichen Handbuch sind dafür sämtliche Funktionen, Einheiten und Zaubersprüche gut dokumentiert. Erwähnenswert sind zwei besondere Mehrspielermodi: Bei „Hot Seat" dürfen bis zu acht Spieler an einem PC jeweils hintereinander Ihren Zug ausführen, darüber hinaus sind Partien per E-Mail möglich.

GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN





Guckt mal, ihr Echtzeit-Hektiker: So sieht es aus, wenn die richtige Taktik und nicht das schnellere Klicken über Sieg und Niederlage entscheidet.

Eine kleine Überraschung ist es schon, dass **Age of Wonders 2** tatsächlich den direkten Konkurrenten **Heroes of Might & Magic 4** von der Spitzenposition der Fantasy-Runden-Strategie verdrängen kann. Die Vielfalt von Einheiten, Missionen, Szenarios und Zaubersprüchen mag in etwa gleich sein, doch bietet das Spiel von Take 2 deutlich mehr taktischen Tiefgang. Beispielsweise die Möglichkeit, neue Städte zu errichten, Rohstoffquellen zu zerstören oder die mächtigen globalen Zauber. Und natürlich die Schlachten selbst: Wenn zwei große Heere und zig unterschiedliche Truppentypen aufeinander treffen, laufen gewiefte Taktiker zur Höchstform auf, zumal der Verlauf derartiger Gefechte variiert. Umständlich: Statt bequemer Kontext-Hilfe muss für eine genaue Erläuterung der Zaubersprüche das Handbuch bemüht werden. Außerdem wird das Erkunden der riesigen Karten nicht so recht belohnt: Ich schicke meine Reiter in die letzten Winkel und finde dort nicht einmal ein paar Goldstücke – doof. Aber das sind kleine Mängel und praktisch zu vernachlässigen: **Age of Wonders 2** ist eine sehr solide, überraschend eigenständige Variation des unerschütterlichen Runden-Strategie-Genres.



TESTURTEIL
AGE OF WONDERS 2

84

ENTWICKLER	ANBIETER
Triumph Studios	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 50,-	28. Juni 2002
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 8 / Netzwerk: 8
Internet: 8 / 8 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Kämpfe bieten immer wieder neue Herausforderungen
+ Herausragende Vielfalt an Einheiten und Zaubersprüchen
− Menüführung zu umständlich

GRAFIK	76%
SOUND	71%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT & MAGIC 4** oder **ETHERLORDS** mochten.



Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53000 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 040 XL • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 XL• 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 NEU• 63067 Offenbach,fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89/71 06 68-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/4110 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 55 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/78 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** Berlin JE Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 B-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau,fon 0 30/8 59 89-222 • 12277 B-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding,fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.

ADD-ON

SWGB: Die Klonkrieg Kampagnen


GLEICHGEWICHT Kosten und Effektivität von Gebäuden wurden im Add-on angepasst: Geschütztürme sind jetzt teurer.

Klartext im Vortext: **Fans brauchen das Add-on**, andere nicht.

Star Wars Galactic Battlegrounds geht in die Verlängerung: **Die Klonkrieg Kampagnen** heißt das 20 Euro günstige Add-on zum auf **Age of Empires 2** aufbauenden Echtzeit-Strategiespiel. Orientiert hat man sich am Kinofilm. Das kennen die Leute, das kaufen die Leute. Zwei neue Völker, angelehnt an **Episode 2**, sind dazugekommen: die Separatisten-Konföderation und die Galaktische Republik. Das bedeutet neue Einheiten wie Droiden, Soldaten, Kopfgeldjäger und Raumschiffe. Die dürfen Sie jetzt bauen bis zum Abwinken. Denn im Add-on wurde das Bevölkerungslimit von 200 auf 250 angehoben. Bei der tristen Grafik hat sich allerdings nichts verändert. Die ist noch immer zum Seufzen schlecht: Farblose Einheiten zucken in Animationsstufen, die man an einer Hand abzählen kann, über ein zweidimensionales Schlachtfeld – in Zeiten von **Warcraft 3** absolut inakzeptabel. Außerdem neu: Verteidigungsanlagen sind teurer geworden. Damit verlieren Einigeltaktiken an Attraktivität. Fazit: Jene, die das Hauptprogramm mochten, werden die 14 recht anspruchsvollen neuen Missionen Bit für Bit verschlingen. Andere nicht. THOMAS WEISS



Kohan: Ahriman's Gift

Mit neuen Kampagnen und Verbesserungen versucht es der **Echtzeit-Gegner der Heroes-Reihe** erneut.


DISZIPLINLOS Im Gefecht lösen sich die Formationen schnell auf.

OVERKILL Das Menüsystem ist nur auf den ersten Blick unübersichtlich.

Eigentlich ist **Ahriman's Gift** nichts weiter als ein Add-on zum Echtzeit-Strategiespiel **Kohan: Immortal Sovereigns**, das vor rund einem halben Jahr hier zu Lande unverdientermaßen in den Händlerregalen versauerte. Allerdings funktioniert die aufpolierte Version auch ohne das Hauptprogramm. Neben zwei umfangreichen Tutorials, die Einsteigern die komplexe Materie näher bringen, und 40 Einzelspielerkarten stehen drei neue Feldzüge bereit. Diesmal ziehen Sie für die „dunkle Seite" in die Schlacht, die Sie im Vorgänger noch erbittert bekämpft hatten. Entsprechend viele frische Truppentypen warten auf den Einsatz. Magische Katapulte eignen sich hervorragend, um gegnerische Festungen einzunehmen, Armbrustschützen halten im Nahkampf länger stand als ihre Kollegen mit den Langbogen. Wer sich für Fantasy-Strategie im Stil von **Age of Wonders** und **Heroes of Might & Magic** begeistern kann und **Kohan: Immortal Sovereigns** noch nicht zu seiner Sammlung zählt, findet in **Ahriman's Gift** eine interessante Alternative zur rundenbasierten Konkurrenz. Wer allerdings das Original bereits sein Eigen nennt, sollte sich genau überlegen, ob die paar neuen Missionen, Einheiten und Detailverbesserungen wirklich 40 Euro wert sind. RÜDIGER STEIDLE



Mall Tycoon



Wer Mall Tycoon spielt, kann auch gleich mit Frau oder Freundin Schuhe kaufen gehen – ist ähnlich spannend.

Alarm in der Marketing-Abteilung: „Wir haben ja gar keinen Tycoon!" – „Wir haben keinen was?" – „Na, du weißt schon: So was wie den **Transport Tycoon**, den **Rollercoaster Tycoon** oder den **Casino Tycoon**. Die Dinger, bei denen man irgendwas managed und wenn man's dann Tycoon nennt, verkauft's sich wie geschnitten Brot." – „Was, das haben wir nicht? Na, jetzt aber hurtig! Gab's denn schon einen Kaufhaus-Manager?" So oder so ähnlich muss die Geschichte von **Mall Tycoon** begonnen haben; die Geschichte einer Wirtschaftssimulation, die niemand braucht. Handwerklich ist das Ganze eigentlich solide gemacht: Genretypisch bauen Sie Geschäfte, stellen sicher, dass Ihre Besucher genug zu essen und zu trinken bekommen und kümmern sich um die Einrichtung. Wenn Ihnen dieser Satz jetzt bekannt vorkam, dann war das Absicht – in **Mall Tycoon** gibt's nix, was es nicht woanders auch schon gab. Das wäre ja noch keine Katastrophe, aber leider taugt ein Kaufhaus nur bedingt zum Spielmittelpunkt – viel zu schnell kommt langweilige Routine auf. Die Fahrstuhlmusik, die karge Optik und die einfallslosen Szenarien helfen auch nicht weiter. Warten Sie lieber auf **Rollercoaster Tycoon 2**. JOCHEN GEBAUER


TESTURTEIL
MALL TYCOON

ENTWICKLER Holistic Design	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

43

PRO & CONTRA
+ Viele verschiedene Geschäfte ...
- ... die sich aber spielerisch kaum unterscheiden
- Enervierende Fahrstuhlmusik
- Keine neuen Ideen

GRAFIK	42%
SOUND	35%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	48%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **CASINO TYCOON** mochten.

ADD-ON

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs


FLEISCHFRESSER Unser Experiment, ein Mammut bei den Allosauren unterzubringen, wird gleich in einem Debakel enden.

Dieses Add-on ist ein kurzweiliges Spielerlebnis – mit der Betonung auf kurz.

Im Film **Jurassic Park** ging es voll in die Hose, Sie dürfen es jetzt besser machen: Im Add-on **Dinosaur Digs** sollen Sie einen Park mit den faszinierenden Riesenechsen aufbauen und damit viele Besucher anlocken. Auch andere prähistorische Kreaturen stehen bei den Besuchern hoch im Kurs: So erfreuen sich beispielsweise Säbelzahntiger, Riesenschildkröten und Mammuts großer Beliebtheit. Damit das Flair stimmt, wurden neue Objekte und Geschäfte dem Setting angepasst: Lavabecken, Geysire, Fackeln und Felsformationen verleihen Ihrem Park einen authentischen Look. Der Spielablauf ist genau wie der im Basisspiel: Sie bauen Gehege, passen diese den Bedürfnissen der tierischen Bewohner an und stellen Personal zur Pflege, Wartung und Betreuung der Gäste ein. Restaurants und diverse Imbissbuden sorgen für das leibliche Wohl, während Zierobjekte wie Springbrunnen oder Ententeiche den Gesamteindruck des Zoos verbessern. Das Problem bei **Dinosaur Digs** ist die fehlende Dauermotivation: Sind erst einmal die lediglich sechs neuen Missionen gelöst und ein kompletter Park im freien Spiel angelegt, hat man nach wenigen Stunden praktisch alles gesehen. GEORG VALTIN


TESTURTEIL
ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

ENTWICKLER Blue Fang Games	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 15. Juli 2002
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

71

PRO & CONTRA
+ Viele neue Objekte und Tiere
+ Populäres Dinosaurier-Setting
- Fehlender Dauerspielspaß
- Zu wenige Szenarios

GRAFIK	56%
SOUND	76%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **ZOO TYCOON** mochten.

Edith

WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

08/2002 € 3,90

PC Games Hardware

TESTS TIPPS TUNING

DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

DOOM 3 UND UT 2003

TOP-THEMEN

HÄRTETESTS!!!
Athlon XP „Tbred"
Erster 48X-Brenner
Radeon 8500 (128 MB)
Asus Ti-4600 Deluxe
Geforce4 Ti-4200
Intel-Mainboards mit 845E-Chipsatz

15 neue CPU-Kühler
Megatest: Der optimale Prozessorkühler für Athlon XP und Pentium 4

Elektrosmog-Report
Gefahr für Hobbyschrauber? Was der Bastler über Strahlung wissen muss!

Matrox „Parhelia"
Kampf um den 3D-Thron: Ist Matrox schneller als Nvidia und Ati?

CD-ROM
180 MB Treiber
400 MB Tools

3D-BENCHMARK:
3DMark2001 SE

PDF-ARCHIV:
Flash-5-Buch

EXKLUSIV:
100 Praxis-Tipps

Video: So misst der TÜV Elektrosmog

SPIELE-ADD-ON:
Counter-Strike 1.5

Mehr Performance & Stabilität für Ihren PC:

50 SEITEN PRAXIS-TIPPS!

TOP-TUNING: PC BIS ZU 50 % KÜHLER!

KÜHLUNG TOTAL: So bringen Sie den PC eiskalt über den Sommer!
PLUS: Tuning-Guide für AMD-Systeme mit KT266/KT333!
PLUS: So testen Sie Ihren Rechner auf Herz und Nieren!
PLUS: Geniale Spiele-Klassiker kostenlos am PC spielen!

NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

ideenhaus muc

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]



FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MARKUS WILDING PR-Manager bei Take 2 .

PC Games: Warum kein Mehrspielermodus?

Wilding: „Die belebten Straßen gehören einfach dazu. Einen funktionierenden Multiplayer-Modus zu entwickeln, der die Klasse des Einzelspieler-Spiels erreicht, hätte den Release von GTA 3 Monate zurückgeworfen und ein reiner Deathmatch-Modus hätte den besonderen Stil von GTA 3 nicht zur Geltung gebracht."

PC Games: Inwieweit wird sich Vice City von GTA 3 unterscheiden?

Wilding: „Vice City spielt in den 80er-Jahren und wird diese Zeit so perfekt wie möglich widerspiegeln. Wenn man an Miami Vice denkt, hat man schon in etwa den Stil vor Augen – bunte Sakkos und aufgemotzte Autos, wohin man sieht! Zudem gibt es eine neue Story mit neuen Charakteren und natürlich einen neuen Helden. Die Musik war schon immer ein wichtiger Teil der GTA-Serie und wird selbstverständlich dem Sound dieser Zeit angepasst."

PC Games: Ist eine Autosave- bzw. bessere Quicksave-Funktion geplant?

Wilding: „Nein. Dass man eben nicht immer speichern kann, gehörte schon immer zur GTA-Serie, das wird sich auch nicht ändern."

PC Games: Warum hat der Hauptcharakter keinen Namen und spricht nie?

Wilding: „Der Spieler soll sich optimal mit dem Hauptcharakter identifizieren können. Durch seine Schweigsamkeit und die Tatsache, dass er keinen Namen hat, kann sich jeder am besten vorstellen, selbst in der Haut des Hauptcharakters zu stecken."

PC Games: Welche Gangsterfilme haben euch am meisten bei der Produktion inspiriert?

Wilding: „Natürlich die ‚klassischen' Mafia-Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** oder **Scarface**, aber auch Filme wie **Bullit** oder **Casino**."

GTA 3

GTA 3 erschien Anfang 2002 zuerst auf der Playstation 2, aber erst mit der PC-Version ist der interaktive Gangsterfilm wieder in aller Munde. Nicht nur die Fans der Serie tickten aus, sondern auch Actionspiel-Neulinge begeisterten sich für die Mischung aus völliger Handlungsfreiheit und Ganoven-Geschichte. Leider gab es große Probleme mit dem Kopierschutz, der auf vielen Systemen die Grafik zum Ruckel brachte und dennoch: 99 % aller Befragten würden **Grand Theft Auto 3** ohne Einschränkung weiterempfehlen.



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Musik	1,62
Grafik	1,69
Langzeitmotivation	1,74
Soundeffekte	1,79
Innovationen	1,84
Animationen	1,94
Kommentare/ Sprachausgabe	2,09
Steuerung	2,22
Einsteiger-freundlichkeit	2,22
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,47

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Genialer Soundtrack
2. Große Handlungsfreiheit
3. Tolles Missions-Design
4. Lebendige Stadt
5. Versteckte Mini-Spiele und Gags

–
1. Fehlender Multiplayer-Modus
2. Ruckelige Grafik
3. Hakelige und ungenaue Steuerung
4. Beschränkte Speichermöglichkeit
5. Hoher Schwierigkeitsgrad

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JENS ZIMMERMANN (16), Schüler aus Bendorf
„Tolle Grafik, viel Abwechslung, gute Musik, was will man mehr? Vielleicht eine bessere Speicherfunktion und einen geringeren Schwierigkeitsgrad. Es ist einfach nur geil, mit den Autos rumzuheizen und irre Stunts zu machen! Die Story hat mich auch voll und ganz überzeugt, da ist einfach alles drin: viel Action und Spannung. Das einzige Blöde ist, dass ich bei meinem Radio zu Hause andauernd Flashback FM und Jah Radio suche."

FLORIAN SEUSS (18), Schüler aus Erlangen
„Das Spiel an sich mag ganz nett sein, aber für mich als GTA-Fan ist es einfach eine Enttäuschung. Der Versuch, eine realistische Fahrphysik umzusetzen, ist fehlgeschlagen. Aus der Vogelperspektive lässt sich so gar nicht mehr richtig spielen, weil man einfach kein Gefühl für den Wagen entwickeln kann. Das Zielen aus der Ego-Perspektive ist auch nicht gut gelungen. Die ganze Steuerung ist sehr träge und ungenau."

FABIAN DÖWELING aus Velbert-Langenberg
„Das Spiel habe ich mir auf Empfehlung eines Freundes gekauft. Da ich die beiden ersten Teile auch schon gespielt habe, konnte es ja fast nur gut sein. Schnelle Autos, coole Typen, heiße Frauen und große Waffen. Action und Fun pur. Noch dazu kann man machen, was man will. Ob Arzt, Feuerwehrmann oder Taxifahrer. Einfach genial. Ein bisschen wird das Ganze durch Grafikfehler und den fehlenden Mehrspielermodus getrübt."

GIL RITTER (32) aus Markkleeberg
„Das Spiel ist großartig. Die Welt wirkt so echt und es ist wunderbar, die ganzen kleinen Details zu entdecken, die so liebevoll gestaltet wurden. Die Missionen sind abwechslungsreich und spannend. Oft ist es verblüffend, was man am Ende nach mehreren Versuchen doch für eine einfache Lösung findet. Grobe Schnitzer habe ich nicht entdeckt. Das Spiel ist einfach gut. Die Atmosphäre, die Langzeitmotivation und die Grafik stimmen."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre / Hersteller
1	NEU	47%	GTA 3	Action | Take 2
2	▼	24%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter | Activision
3	▼	7%	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter | Electronic Arts
4	▼	7%	Half-Life: Counter-Strike	Ego-Shooter | Vivendi Universal
5	NEU	4%	Soldier of Fortune 2 (dt.)	Ego-Shooter | Activision
6	-	3%	Deus Ex	Action-Adventure | Eidos
7	▼	2%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter | Codemasters
8	▼	2%	C&C Renegade	Ego-Shooter | Electronic Arts
9	▼	2%	Aliens vs. Predator 2	Ego-Shooter | Vivendi Universal
10	▲	1%	No One Lives Forever	Ego-Shooter | Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Der Anschlag



DECKUNG Nur selten sichern die KI-Kameraden die Umgebung so gekonnt ab wie hier im Bild.



ÜBERRASCHUNG Hinter Türen verbergen sich regelmäßig Gegner.



BEISTAND Hin und wieder liefert ein zweites Team Unterstützung bei schwierigen Einsätzen.

Taktik-Shooter light: Die Ghost-Recon-Engine dient als Gerüst für das **Spiel zum Film** zum Buch.

Namenswirrwarr hoch drei: Als **The Sum of All Fears** kommt Tom Clancys Politthriller in die US-Kinos, hier zu Lande läuft die Romanverfilmung von **Das Echo aller Furcht** unter dem Titel **Der Anschlag** an. Schon eine Woche vorher können Sie sich mit dem Spiel zum Film zum Buch in den virtuellen Anti-Terror-Krieg stürzen. Den setzt Clancys Hausmarke Red Storm mit der kaum veränderten Engine von **Ghost Recon** in Szene. Wie der Quasi-Vorgänger zählt auch **Der Anschlag** zu den taktischen Vertretern der Ego-Shooter-Zunft. Zusammen mit zwei computergesteuerten Teamkameraden, auf deren tatkräftige Unterstützung Sie lieber nicht zählen sollten, stürmen Sie Geiselnahmen oder infiltrieren Milizenfestungen. Elf Brennpunkte, über den ganzen Globus verstreut, fordern Ihr Eingreifen, wobei die Schauplätze trotz der bewährten Technik lange nicht so hübsch wie in **Ghost Recon** anzusehen sind. Der Missionsablauf ist stets der gleiche: Sie folgen vorgezeichneten Wegpunkten durch Bankgebäude, Villen und Gefängnisse und räumen unterwegs zu den Einsatzzielen (Schalter umlegen, Akten beschlagnahmen) allerhand Bösewichter aus dem Weg. Obwohl selbst Spezialisten dabei oft ins Bildschirm-Gras beißen, ist das knappe Dutzend Levels an einem Nachmittag durchgespielt – Schnellspeicherfunktion sei Dank. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
DER ANSCHLAG

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 01.08.2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 36
Internet: 36 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Bewährte **Ghost Recon**-Technik
− Nur ein Nachmittag Spieldauer
− Schnellspeichern obligatorisch
− Wenig abwechslungsreich

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GHOST RECON** oder **RAINBOW SIX** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ubi Soft will den schnellen Euro mit der Filmlizenz machen.

Ghost Recon war ein kurzes Vergnügen, **Der Anschlag** ist hauptsächlich Ersteres. Nach noch nicht einmal fünf Stunden Spielzeit flimmern die Danksagungen über den Schirm. Verzeihlich wäre das nur dann, wenn diese fünf Stunden spannend gefüllt wären. In dem Punkt bleibt **Der Anschlag** aber weit hinter dem großen Bruder zurück. Allzu ähnlich spielen sich die Aufträge, allzu eingeschränkt sind die Wege und Handlungsmöglichkeiten. Man hastet der vorgegebenen Route nach und arbeitet einen Gegner nach dem anderen ab. Hin und wieder ein Griff zur Quickload-Taste, wenn man irgendwo einen Pixel-Bösewicht zu spät gesehen hat - das war's. So etwas wie Kino-Atmosphäre kommt da zu keinem Zeitpunkt auf. Im Endeffekt ist **Der Anschlag** nichts weiter als eine Mini-Missions-CD zu **Ghost Recon** und **Rainbow Six**.





DIVINE DIVINITY™

CREATE YOUR OWN DESTINY!

RELEASE:
Ende Juli 2002

Klassisch oder Actiongeladen?

Du bestimmst, welches fantastische Rollenspiel du in **Divine Divinity** erleben willst!

Krieger, Magier oder Überlebenskünstler....

Features

- **Über 20.000 Bildschirme große Welt**
- **Fast 100 erlernbare Fähigkeiten durch neuartiges Charakter Entwicklungssystem**
- 480 Fähigkeitsstufen durch 96 Fähigkeiten mit je 5 Stufen
- Spannende Hintergrundgeschichte **mit vielen Handlungssträngen und Sub-Quests**
- **Über 100** Monster und Kreaturen mit ausgereifter KI
- **Mehr als 150 NPC`s** mit intelligenten Verhaltensmustern

... und vieles, vieles mehr!



Divine Divinity verwöhnt das Auge!
09/2001



Divine Divinity ist kein Geheimtipp mehr!
10/2001



Prognose: **sehr gut**
09/2001









www.divinedivinity.de



Gore

IMMER FESTE DRUFF Denken müssen Sie in Gore nicht. Halten Sie einfach drauf, Sie treffen nicht die Falschen.



HEISS Den Flammenwerfer haben die Entwickler grafisch erstaunlich gut dargestellt – im Gegensatz zu den Figuren.

Gore (zu Deutsch: Gewalt) nennen die Entwickler ihren Shooter – **und treffen den Nagel auf den Kopf.**

Du gehörst mir!", brüllt ein bulliger Schlägertyp und rennt stupide auf die Spielfigur zu. Ein paar Schüsse später verwandelt sich der Gegner in eine meterhohe Blutfontäne. **Gore** ist ein High-Speed-Shooter, der Gewalt übertrieben und ohne Schnörkel zelebriert. Mehr nicht. Ihre abwechslungsreichen Mordwerkzeuge: Pistolen, vierläufige Schrotflinten, Maschinengewehre und Energiewaffen, die Blitze schießen und elektrisieren. Im Einzelspielermodus, die Story ist schnuppe, rennen Sie damit durch Hinterhöfe, Burgen, Fabrikgebäude und Raumschiffe. Geschossen wird in den 17 Missionen auf alles, was sich bewegt. Das sind Gauner der Verbrecherorganisation MOB: Messerwerfer, Rambo-Frauen und schwergewichtige Boxer mit Schlagringen. Die Wunden Ihrer Spielfigur heilen Sie, indem Sie Verbandskästen einsammeln. Das Spielprinzip wird niemanden überfordern. Ein bisschen anspruchsvoller ist **Gore** im Multiplayer-Modus. Hier wählen die Mitspieler aus einem Pool von Charakteren einen aus. Leichte Infanteristen haben standardmäßig nur eine Pistole dabei und bewegen sich flink fort. Andere Kämpfer starten bis an die Zähne bewaffnet mit Schnellfeuerkanone, Flammen- und Raketenwerfer, schieben sich aber nur mühsam durch den Level. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt, wann Sie außer Puste geraten und Verschnaufpausen brauchen. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
GORE

ENTWICKLER 4D Rulers
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 28.06.2002
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 32, Internet: 32, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

50

PRO & CONTRA
- + Spaßiger Multiplayer-Modus
- − Übertrieben brutal
- − Durchschnittliche Grafik
- − Keinerlei Innovationen

GRAFIK	65%
SOUND	52%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **KISS: PSYCHO CIRCUS** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Mit Freunden könnte Gore Spaß machen. Ohne nicht.

Gore spielt sich wie geschmiert: Im Multiplayer-Modus gefallen mir die Charaktere mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten, das hohe Tempo und die kunterbunte, wenn auch mittlerweile durchschnittliche Grafik. Da verdoppelt sich der Puls, Adrenalin schießt durch die Adern, kurz: Freude kommt auf. Anders schaut die Sache aus, wenn ich die trostlose Einzelspielerkampagne bewerten muss. Mit gezückter Riesenwumme und ohne Hirn durch Levels zu hetzen und kreischende Gegner abzuschießen, das war vielleicht cool – vor sechs Jahren. Spätestens nach **Half-Life (dt.)**, dem ersten Shooter, der das Genre mit geskripteten Ereignissen anspruchsvoller gemacht hat, verliert **Gore** seine Daseinsberechtigung. Heutzutage erlebt man mit Cate Archer oder Jedi Kyle Katarn weitaus spannendere Abenteuer, und das teilweise schon zum Budget-Preis.

ASUS

www.asuscom.de

Welches ASUS hätten's denn gern?

ASUS stellt gute Mainboards her - richtig.

ASUS stellt nur Mainboards her - **FALSCH !**

Gehen Sie auf www.notebook.asuscom.de und überzeugen Sie sich.








S1 Serie
Ultraportabel

L3 Serie
Desktop Replacement

B1 Serie
Fingerprint Security

L2 Serie
Multimediales All-in-One

M2 Serie
Flexibel und leicht

L1 Serie
Universell und robust

L8 Serie
Bestseller

Die Jagd auf den **Roten Baron 2**


GRENZENLOS Langeweile in der Luft: Man fliegt ein bisschen, man schießt ein bisschen. Gähn.


ZAHN DER ZEIT Aus nächster Nähe sind die Texturen nur langweiliger Farbenbrei.


TESTURTEIL
JAGD A. D. ROTEN BARON 2

ENTWICKLER Small Rockets
ANBIETER Media Verlagsg.
PREIS Ca. € 18,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 266 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Halbwegs spaßiger Multiplayer-Modus
- Wenige Missionen
- Unzeitgemäße Grafik
- Übersensible Steuerung

GRAFIK	55%
SOUND	65%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	58%

49

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STAR MONKEY** oder **SPACE TRIPPER** mochten.

Der Spruch muss lauten: **Nicht nur Fliegen ist schöner.**

Umfangreich ist an **Die Jagd auf den Roten Baron 2** nur der Titel. Das Spiel selber enthält zehn bemerkenswert kurze Missionen, die durchschnittlich fünf Minuten dauern. Sie lenken einen Doppeldecker aus der Verfolgerperspektive durch die Luft, schießen auf andere Flugzeuge, weichen Flakfeuer aus, lassen Bomben auf Fabriken fallen und langweilen sich trotz actionreicher Umsetzung. Es gibt einfach nichts, das man mit dem Adjektiv „spannend" umschreiben könnte: Öde surrt Ihr Flieger, bis irgendwann ein Gegner aus dem Nichts auftaucht – und nach ein paar Schüssen wieder abstürzt. Das ist Einfalt in Perfektion. Mehr Spaß gäbe es im Multiplayer-Modus. Leider braucht jeder Spieler eine Version. Sind Sie Grobmotoriker, wird Ihnen das Fliegen übrigens in etwa so vorkommen, als müssten Sie mit einer Hand nach einer nassen Seife greifen: Die Steuerung der Doppeldecker ist übersensibel ausgefallen, egal ob Sie mit Maus, Tastatur oder Joystick spielen. THOMAS WEISS

Elvis



BEAT IT Elvis macht sich zum Affen auf einer Bühne, die vermutlich ein Achtjähriger in Windows Paint gemalt hat.

Ein durchgeknallter Pixel-Elvis wackelt und tanzt Sie **um den Verstand.**

Elvis in lässiger Stellung auf der Bühne. Sein Kostüm glitzert. Das Licht auch. Da erklingt der Beat und seine Stimme ertönt, die Frauen bei zehn Grad minus schmelzen lässt: „Shake your hips!" Schwing deine Hüften! Und am liebsten möchte man auch aufstehen, wie von der Tarantel gestochen, und die Beine ganz, ganz schnell bewegen: in Richtung Toilette. Was Westka (**Y-Project**, Vorschau auf Seite 42) hier geschaffen hat, verdient es, ganz oben auf dem Stapel der Spiele zu liegen, die die Welt nicht braucht: Im Rhythmus der Musik betatschen Sie Elvis mit der Maus. Der wedelt dann mit den Armen, als würde er das Gleichgewicht verlieren. Oder er schüttelt seine Füße wie einer, dessen Hose gerade Feuer fängt. Für jeden geklickten Beat gibt es Punkte. Wer dieses Kasperletheater knapp zwei Minuten durchhält, darf sich anschließend in einer Highscore-Liste eintragen. Mehr gibt es über dieses Spiel nicht zu sagen. Deshalb zum Abschluss ein Witz, der mindestens genauso schlecht ist: Wie heißt der Bruder von Elvis? Ganz einfach: Zwölvis! Ha, ha, ha. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
ELVIS

ENTWICKLER Westka
ANBIETER Koch Media AG
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ CD taugt als Tassenuntersatz
- Lächerliche Animationen
- Kaum Spielinhalt
- Ohne Original-Songs

GRAFIK	10%
SOUND	16%
STEUERUNG	14%
ATMOSPHÄRE	9%
SPIELDESIGN	6%
MEHRSPIELER	-

6

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **DISNEYS DSCHUNGELBUCH** mochten.

Game it!
ciao!.com
DER BESTE GAMESHOP 2001





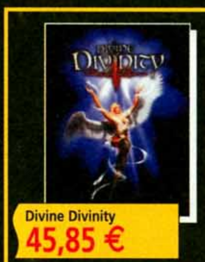




Spiel des Monats



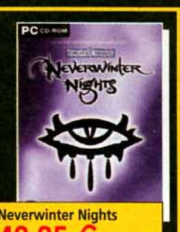
Imperium Galactica 3*
46,85 €



Divine Divinity
45,85 €



Master of Orion 3*
46,85 €



Neverwinter Nights
48,85 €

Anno 1503*
46,85 €

Shadowbane*
34,85 €

Age of Wonders 2
43,85 €

Geheimtipp



Icewind Dale 2*
39,85 €



Warcraft 3*
49,85 €



Op. Flashpoint Resistance
29,85 €

Tactical Ops*
19,85 €

Sudden Strike 2
46,85 €

Duke Nukem Manh. Proj.
27,85 €

GTA 3
46,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,85 €

Titel	Preis
Pod: Planet of Death	0,85 €
Tennis Manager	0,85 €
Killer Loop	1,15 €
Stephen King: F13 Ltd. Ed.	1,15 €
Abomination	1,85 €
Baldurs Gate	
- Tales of the sword Coast	1,85 €
Big Brother - The Game	1,85 €
Blown Away	1,85 €
Chewy - Escape from F5	1,85 €
Conflict Freespace Add On	
- Silent Threat	1,85 €
Dethkarz	1,85 €
Excessive Speed	1,85 €
KKND Classic	1,85 €
Peep !	1,85 €
RTL Euro League Soccer	1,85 €
Siedler 3 (AddOn)	
- Geheimnis der Amazonen	1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe	1,85 €
Star Trek	
- Klingon Honor Guard	1,85 €
Tiny Tiger	1,85 €
Tonic Trouble	1,85 €
Total verrückte Rallye, Die	1,85 €

Preisknaller ab 2,85 €

Titel	Preis
Earth Siege 2 CD JC	2,55 €
Ran Pinball Soccer	2,55 €
Total Air War	2,55 €
Schleichfahrt	2,85 €
Septerracore eV	2,85 €
Syndicate Wars US	2,85 €
Moon Project	2,99 €
Double Adventure	
- Dragons Lair & Space A.	3,15 €
Fifa Soccer Manager	3,15 €

Preisknaller ab 3,85 €

Titel	Preis
Dungeon Master 2	3,85 €
Extreme Assault	3,85 €
Jackpot	3,85 €
Manic Karts	3,85 €
Ran Trainer 3 (SAT 1)	3,85 €
Star Trek	
- Klingon Honor Guard EV	3,85 €
Völker SP	3,85 €
Watch it!	3,85 €
Max Montezuma - Fluch der A...	4,09 €
Freespace Battlepack	4,85 €
Total Annihilation	4,85 €
Pinball Hits	5,11 €
Shanghai 2 Drachenauge	5,11 €
Battle Isle Platinum Ed.	6,85 €
Civilization 2: Test of Time	6,85 €
Emergency Police	6,85 €
Bleifuss 2 WL	7,66 €
GTA - London WL	7,66 €
Sid Meiers Gettysburg	7,66 €
Game Gallery Mill. Ed.	7,85 €

Preisknaller ab 9,85 €

Titel	Preis
Age of Empire	
- Gold incl. Exp.Rom	9,85 €
Airfix Dogfighter EV	9,85 €
Battle Isle 4	
- Der Andosia Konflikt	9,85 €
Civilization Call to Power AK JC	9,85 €
Dark Project 2 AK JC	9,85 €
Descent 3 + Mercenaries WL	9,85 €
Diablo Classic DVD Verpack.	9,85 €
Fallout 1 & 2 WL	9,85 €
Freespace 1+2 WL	9,85 €
Game Hits Vol. 1	9,85 €
Gothic AK JC	9,85 €
Heavy Metal FAKK 2 AK JC	9,85 €
Hostile Waters	9,85 €
Legends of Might & Magic	9,85 €
Mercedes Benz Truck Racing AK JC	9,85 €
Oil Tycoon + Spielesammlung	9,85 €
Out Numbered	9,85 €
Pizza Connection 2 AK JC	9,85 €
Serious Sam AK JC	9,85 €
Star Wars Rebellion AK JC	9,85 €
Tachyon edA	9,85 €
Tridonis	9,85 €
X-Wing: Alliance	9,85 €

PC CD-ROM

Titel	Preis
4x4 Evolution 2	43,85 €
Addy Buschu	
- in der bunten Tierwelt*	19,85 €
Agassi Tennis	26,85 €
Age of Empies 2 Gold	
+ Strategie Com. MS	46,85 €
Age of Empire 2	41,85 €
-The Conquerors	29,85 €
Age of Empires 2 Gold Ed.	51,85 €
Age of Mythology*	XX €
Age of Wonders 2	43,85 €
Airline Tycoon Evolution*	XX €
Alice - American McGee	23,85 €
Aliens vs. Predator 2 dV	39,85 €
Alone in the Dark 4	13,85 €
Anachronox - Premier Coll.	19,85 €
Anno 1503	
- Aufbruch in eine neue Welt*	46,85 €
Anno 1602 - Königsed. Classic	14,85 €
Anstoss 3 Meister Ed.	13,85 €
Anstoss 4*	XX €
Antz ExtremeRacing	29,85 €
Aquanox	21,85 €
Arcanum	39,85 €
Arx Fatalis	34,85 €
Atlantis 3 - die neue Welt	49,85 €
Atlantis Classic Edition	
- Action Game*	13,85 €
- Junior Game*	13,85 €
Baldurs Gate - WL	11,85 €
Baldurs Gate 2	
- Das Epos	23,85 €
- Thron des Bhaals	23,85 €
Ballerburg	19,85 €
Batman Vengeance*	XX €
Beam Breakers	33,85 €
Biathlon 2002	21,85 €
Black & White	46,85 €
Blood Omen 2	43,85 €
Bloody Bowl*	49,85 €
Breed*	XX €
Britneys Dance Beat	26,85 €
Capitalism 2	43,85 €
Catan die erste Insel (Gold Ed.)	21,85 €
Civilization 3	46,85 €
Clive Barker's Undying Classic	13,85 €
Codename Outbreak	39,85 €
Cold Zero - the last stand*	41,85 €
Colin McRae Rally 2 Classics	21,85 €
Colin McRae Rally 3.0*	XX €
Comanche 4 edA.	43,85 €
Combat Flight Sim.	
- Pearl Harbor Bundel	46,85 €
Command & Conquer	
- AR 2 Yuris Rache MD	21,85 €
- Renegade	41,85 €
- Alarmstufe Rot 2 dt	46,85 €
Commandos 2	43,85 €
Commandos 2 DVD-ROM	49,85 €
Conflict Desert Storm*	43,85 €
Conflict Zone (Peacemakers)	39,85 €
Cossacks	41,85 €
Counterstrike	
- Condition Zero EV*	39,85 €
- Condition Zero*	39,85 €
Crazy Taxi	36,85 €
Cultures 2	39,85 €
Cultures Add-On	
- Rache des Regengottes	15,85 €
Cultures Gold	11,85 €
Dark Age of Camelot	26,85 €
Dark Age of Camelot US	49,85 €
Defender of the Crown	19,85 €
Der Planer 3*	43,85 €
Desperados	29,85 €
Destroyer Command	43,85 €
Deus Ex DA uncut	19,85 €
Deus Ex 2*	XX €
Diablo 2 - Classic	16,85 €
Diablo 2 Add-On	
- Lords of Destruction	29,85 €
Diablo 2 Battle Chest	39,85 €
Die Gilde Add-On*	XX €
Disciples 2	
- Dark Prophecy DV*	XX €
- Dark Prophecy US	69,85 €
Disneys Lilo & Stitch	
- Abenteuer auf Haw.	23,85 €
- Zoff auf Hawaii	26,85 €
Divine Divinity	45,85 €
Doom 3*	XX €
Dragon Empires	43,85 €
Dragonfarm	36,85 €
Dragons Liar*	25,85 €
DSF - Fußball Manager	
- Udo Lattek (2002)*	46,85 €
DTM Race Driver (DVD-ROM)*	43,85 €
Duke Nukem Forever eV*	XX €
Duke Nukem Manh. Proj.	27,85 €
Duke Nukem Manh. Proj. L.E.	39,85 €
Dungeon Siege	49,85 €
Dungeon Siege US	43,85 €
EA Sports	
- Fußball Manager 2002	43,85 €
Echelon	43,85 €
EFT Operation Icebreaker	24,85 €
Eisenbahnpioneer	
- Frontierland*	39,85 €
Elder Scrolls 3*	XX €
Elder Scrolls 3: Morrowind edA	45,85 €
Elvis	9,85 €
Emperor - Schlacht um Dune	29,85 €
Empire Earth	39,85 €
Empire Earth Lim. Coll. Ed.	61,85 €
Escape from Alcatraz*	44,85 €
Etherlords	36,85 €
Eurofighter Typhoon	13,85 €
Everquest Gold Pack	39,85 €
Evil Islands	11,85 €
F1 2001	46,85 €
Fallout Radioactive (Compil.)	19,85 €
Fallout Tactics	19,85 €
Far West*	41,85 €
Fifa Football 2002	43,85 €
FIFA Fußball WM 2002	44,85 €
Final Fantasy 7 US	23,85 €
Football Mania (Lego)	46,85 €
Formel 1 2002 (F1 2002)	46,85 €
Freedom Force	39,85 €
Freelancer*	XX €
Freespace 2 - Dimension Pack	21,85 €
Fritz 7.0	46,85 €
Froggers Adventure*	XX €
Fruit Machine + Max Mole 2	16,85 €
FS Flight Simulator 2002	53,85 €
FS Flight Simulator 2002 Pro.	69,85 €
Fußball Manager Fun	26,85 €
Galactic Battlegrounds	
- Klonkrieg Kamp.	19,85 €
Gangsters 2	39,85 €
Gangsters 2 - Prem. Coll.	19,85 €
Geheimnis der Druiden, Das	39,85 €
German Railroads	
- (Train Sim Add On)	21,85 €
Giants - Demolition Pack	20,85 €
Gilde, Die	39,85 €
Global Operations	43,85 €
Gold Games 5	19,85 €
Gothic	39,85 €
Gothic 2*	XX €
Grand Prix 3	19,85 €
Grand Prix 4	46,85 €
Grandia 2	46,85 €
Greatest Airliners	
- 737:400 Spec.Ed. FS	46,85 €
Grim Fandango	11,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3	46,85 €
GTA 3 Grand Theft Auto 3 EV	43,85 €
Gumball*	XX €
Haegomania - Legion of Iron	36,85 €
Halcyon Sun	41,85 €
Half Life	
- Blue Shift	17,85 €
- Counterstrike Mods & Maps	12,85 €
- Generation V3	23,85 €
- Gunman Chronicles	11,85 €
- Team Fortress 2 US*	XX €
Halo*	XX €
Harpoon 4*	46,85 €
Harry Potter	
- und der Stein der Weisen	39,85 €
Heroes Chronicles Compilation	23,85 €
Heroes of Might & Magic 4	43,85 €
- Elite ED. US	69,85 €
Hidden & Dangerous 2	XX €
Hidden & Dangerous 2 US*	79,85 €
Hitman 2	
- Silent Asassin*	44,85 €
- Silent Asassin DVD-ROM*	49,85 €
Hotel Gigant	41,85 €
Icewind Dale - WL*	9,85 €
Icewind Dale 2*	39,85 €
IL2 Sturmovik	43,85 €
Imperium der Ameisen Gold	11,85 €
Imperium Galactica 3*	46,85 €
Incoming Forces	39,85 €
Industriegigant 2, Der	43,85 €
Jagged Alliance 2.5	
- Unfinished Business	16,85 €
Janes Attack Squadron	29,85 €
Jedi Knight	11,85 €
John Madden NFL 2001 edA	41,85 €
K-Hawk - Survival Instinkt	43,85 €
Kicker 3*	XX €
King of the Road	43,85 €
KiPulKai	
- das Geheimnis der KiBoa	39,85 €
Kleopatra - Königin des Nils	19,85 €
Knights & Merchants Gold	
- Peasants Rebell	13,85 €
König Artus 1+2	16,85 €
König von Mallorca, der	13,85 €
Kreed*	XX €
Largo Winch*	XX €
Lego Racers 2	39,85 €
Lock On: Modern Air Combat*	XX €
Loose Cannon*	XX €
Lords of the Realm 3*	XX €
Lucas Arts 10 Adventures dA	17,85 €
Mafia Sp. Ed. (inkl. Buch)*	63,85 €
Mafia*	45,85 €
Master of Orion 3 US*	79,85 €
Master of Orion 3*	46,85 €
Mat Hoffmans Pro BMX	29,85 €
Mech Collection V1.0	39,85 €
Mech Commander 2	46,85 €
Mechwarrior 4	31,85 €
- Expansion	19,85 €
Medal of Honor Allied Assault	39,85 €
MediEvil*	XX €
Mercedes Benz Champions*	XX €
Micro Commandos	31,85 €
Might & Magic 9	43,85 €
Might & Magic 9 US	63,85 €
Mobile Forces	39,85 €
Monkey Island 4 Flucht von...	13,85 €
Monopoly Tycoon	16,85 €
Monster AG Classic	
- Action Game*	13,85 €
- Junior Game*	13,85 €
Monsters Inc.	
- Action Game*	26,85 €
- Junior Game*	21,85 €
Myst - die Trilogie	46,85 €
Myst 3 - Exile	41,85 €
Myst 3 DVD - Making of	46,85 €
Nascar Racing 2002	26,85 €
Nascar Racing 4 Classic	11,85 €
NBA 2001 Classic	13,85 €
Necrocide - The Dead must die*	XX €
Need for Speed 4	
- Brennender Asph. Class.	13,85 €
Need for Speed: Porsche	41,85 €
Neocron*	XX €
Neverwinter Nights	48,85 €
Neverwinter Nights US	84,85 €
New World Order*	XX €
Next Gen. Tennis-US Open*	XX €
NHL 2001	41,85 €
NHL 2002	43,85 €
No Angels	16,85 €
No One Lives Forever	39,85 €
- Game of the Year Ed	19,85 €
Op. Flashpoint	39,85 €
- Between the Lines MD	16,85 €
- Red Hammer	19,85 €
- Resistance AddOn	29,85 €
- Gold Edition	43,85 €
Panzer Elite Special Ed.	22,85 €
Parkan Iron Strategy	46,85 €
Patrizier 2	
- Aufschwung der Hanse	23,85 €
Patrizier 2 Gold Edition	26,85 €
Pharao Budget	11,85 €
Pink Panther*	26,85 €
Pizza Connection 2	19,85 €
Planescape Torment WL	11,85 €
Planet der Affen	43,85 €
Play the Games Vol. 4	29,85 €
Pool of Radiance 2	
- Ruins of Myth Drannor	43,85 €
Port Royale	41,85 €
Praetorians*	XX €
Prisoner of War*	43,85 €
Pro Rallye 2001	39,85 €
Pro Train Vol. 2	31,85 €
Project IGI	16,85 €
Project IGI 2	
- Covert Strike*	43,85 €
Quake 4*	XX €
Railroad Tycoon 2 Platin.	21,85 €
Rainbow Six Rogue Spear	
- Black Thorn	31,85 €
- Platinum Pack	33,85 €
Rally Trophy	41,85 €
Red Faction Classic	19,85 €
Republic*	XX €
Rescue Heroes	
- Meteoritensturm	19,85 €
Resident Evil 3	36,85 €
Rim - Battle Planets	13,85 €
RTL Skispringen 2002	26,85 €
Salt Lake 2002	43,85 €
Schiene und Strasse	39,85 €
Sea Dogs	31,85 €
Sega Bass Fishing	39,85 €
Serious Sam 2	
- The Second Encounter	15,85 €
Shadowbane*	34,85 €
Shogun - Total War	
- Mongol Invasion	12,85 €
- Classic	19,85 €
- Warlords Edition	39,85 €
Sid Meier's Sim Golf (eda)*	43,85 €
Siedler 4	43,85 €
- Mission CD	11,85 €
- Gold Pack	46,85 €
Siege of Avalon 4	13,85 €
Siege of Avalon Coll. Vol.1	21,85 €
Silent Hunter 2	41,85 €
Sim City 3000 Classic	13,85 €
Sim City 3000 Deutsche Ed.	41,85 €
Simon the Sorcerer 3 D	35,85 €
Sims, Die	39,85 €
- Hot Date	21,85 €
- Mission - Das volle Leben	16,85 €
- Party ohne Ende	16,85 €
- Urlaub total (Add-On)	23,85 €
Simsalabim Sabrina	
- Das magische Amulett	29,85 €
Software Tycoon	13,85 €
Soldier of Fortune 2 (SOF2)	39,85 €
Soldier of Fortune 2 EV (SOF2)	39,85 €
Soul Reaver 1+2 DVD-ROM	49,85 €
Soul Reaver 2	39,85 €
Spiderman the Movie	39,85 €
Star Trek	
- Armada 2	39,85 €
- Borg Assimilator*	XX €
- Bridge Commander	39,85 €
- Dominion Wars	41,85 €
- Battle Pack Classic	19,85 €
Star Wars	
- Episode 1 Collec.Pack	13,85 €
- Episode 1 Battle for Naboo	23,85 €
- Galactic Battlegr.	24,85 €
- Galaxies*	XX €
- Jedi Knight 2	43,85 €
- Jedi Knight 2 US	79,85 €
- Starfighter	39,85 €
- Behind the Magic dt	15,85 €
Starmageddon	34,85 €
Startopia	
- die Raumstation Prem. Coll.	19,85 €
Stirb langsam dV-Die Hard	29,85 €
Stronghold	26,85 €
Stuart Little 2*	30,85 €
Sudden Strike 2	46,85 €
Sudden Strike CD	41,85 €
Sudden Strike Gold Ed.	29,85 €
Summoner	43,85 €
Summoner Classic	13,85 €
SWAT 4*	XX €
Tactical Ops*	19,85 €
Team Factor	46,85 €
Techno Mage	46,85 €
TGV Train Sim Pack	36,85 €
Throne of Darkness	39,85 €
Tiger Woods PGA Tour 2002	43,85 €
Tom & Jerry - The Fists of Furry	23,85 €
Tom Clancy's - Ghost Recon	41,85 €
- Collectors Ed	46,85 €
- Mission Pack	19,85 €
Tomb Raider	
- die Chronik Prem. Coll.	19,85 €
Tomb Raider 2 - 4 DVD-ROM	49,85 €
Tony Hawks Pro Skater 2	13,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3	33,85 €
Total War 2	
- (Add on Sudden Strike)	19,85 €
Train Sim + Pro Train 1	51,85 €
Train Sim American Classics	36,85 €
Train Simulator - Euro Loco Pack	36,85 €
Train Simulator (MS)	53,85 €
Triple Play 2001 US	41,85 €
Tropico	21,85 €
- Paradise Island	12,85 €
Tycoon Collection PC	
- (totally Tycoon)	19,85 €
Ultima Online	
- Lord Blackthorne's Reve.	26,85 €
- Gametime Code	36,85 €
- Renaissance	14,85 €
Unreal Tournament 2003*	49,85 €
Virtua Tennis	36,85 €
Völker 2	39,85 €
Warcraft 2	
- Battlenet	12,85 €
Warcraft 3*	49,85 €
- inkl. T-Shirt (ltd.)	53,85 €
- US	89,85 €
Warlords Battlecry 2	39,85 €
Warrior Kings	41,85 €
Wer wird Millionär 2. Ed.	31,85 €
Wer wird Millionär?	21,85 €
Wiggles	29,85 €
Wizardry 8 ev	41,85 €
Wizardry 8 US	49,85 €
WM Nationalspieler	26,85 €
World of Warcraft*	XX €
World Sports Cars*	XX €
World War 3: Black Gold	46,85 €
Worms Blast	46,85 €
X-Isle*	XX €
Yager*	XX €
Y-Project*	XX €
Zanzarah	
- Das verborgene Portal	37,85 €
Zeus	
- Herrscher des Olymp	16,85 €
Zoo Tycoon	43,85 €

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
CH - Gamestick (gelb)	12,85 €
- Gamestick 14 (rot)	12,85 €
Firestorm	
- Dual Analog Gamepad 2	20,85 €
Grafikkarte Winfast	
- GeForce 2 MX 32 MB	119,85 €
Guillemot Lenkrad	
- Ferrari GT FFB	116,85 €
Microsoft	
- FFB Wheel USB	123,85 €
- Sidewinder Precision	61,85 €
- Sidewinder Game Voice	51,85 €
Saitek	
- Dash 2	46,85 €
- Joystick X 1	9,85 €
- Mouse Optical Mouse USB	23,85 €
- P 750	29,85 €
Soundkarte	
- Game Theater XP Hercules	139,85 €
Top Gun Afterburner 2 USB	56,85 €

Xbox ACTION Super-Package

- Xbox Konsole
- 2 Controller
- DVD Playback-Kit mit Fernbedienung
- "Halo"

Xbox ACTION Super-Package
425,85 €

GCN MEGA-Pack black oder purple



- Game Cube Konsole
- Controller
- Memory Card
- "Luigis Mansion"
- "Star Wars: Rogue Leader

GCN Mega Pack black oder purple
324,85 €

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für [Deutschland]
- Post: Game it! Electronics Boutique AG, D-87488 Betzigau
- Telefon: 08 31 - 57 51 57
- Telefax: 08 31 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

Unsere Bestelladresse für [Österreich]
- Post: Game it! Electronics Boutique AG, A-6691 Jungholz
- Telefon: 056 76 - 83 72
- Telefax: 0049 831 - 57 51 555

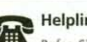
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

- Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

NEU!!! Bestellen per SMS!
PC Imperium Galactica 3 per SMS an 72866
Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System *Leerzeichen* vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Imperium Galactica 3: "PC Imperium Galactica 3" an 72866 senden. Folgende Systeme sind möglich: PC, Xbox und GCN. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

- **Bestellungen über Internet, E-Mail, SMS, Telefon, Telefax oder Post**
  - Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
  - Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und Österreich 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
  - Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - Österreich: 4,45 €
  - Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
  - Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- XX: Preis zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: Top-Artikel
- blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen jetzt schon vorbestellen



Helplines:
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games:	01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games:	01 90 - 87 32 68 25
Computer:	01 90 - 88 24 19 33
Internet:	01 90 - 88 24 18 84



Freelancer*
jetzt vorbestellen!



TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE (C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER GESCHAH: DER DER BÖSE BINKY WILL BEHERRSCHER DER WELT SEIN. NACH DEM UMZUG AUS DEM MONSTRÖSEN MILLIONENDORF ERRICHTET ER SEINE NEUE ZENTRALE DES BÖSEN 4.000 M TIEF UNTER DEM SÜDPOL. DAS EINZIGE, WAS IHN AN DER WELTHERRSCHAFT HINDERT, IST ÄKTSCHN MÄN UND DIE PC-ACTION-REDAKTION. SEIN NEUESTER PLAN, UM DIE WIDERSACHER ZU ELIMINIEREN: 1. MILLIONEN KILLERPINGUINE EINFRIEREN. 2. MIT PIXEL-PISTOLE DIE MONSTRÖSEN EISSCHOLLEN ABLÖSEN. 3. KILLERPINGUIN-ARMEE UNERKANNT ÜBER DIE WELTMEERE BIS NACH FIRTHBAY, DEM SITZ DER PC-ACTION-RED, SCHWIMMEN LASSEN. SEINE EISKALTE RECHNUNG: BIS FIRTHBAY HAT SICH DAS EIS SO WEIT VERFLÜSSIGT, DASS EIN GIGANTISCHER TSUNAMI ENTSTEHT, DER FIRTHBAY KOMPLETT PLATT MACHT, AUF DEM DIE KILLERPINGUIN-ARMEE DIREKT IN DIE PC -ACTION-RED HINEINSURFT UND ALLE TÖTET, WENN SIE NICHT SOFORT ÄKTSCHN MÄN HERBESTELLEN. MIT IHREN D-STRAHLERN MACHEN DIE KILLERPINGUINE DIE RED (NÄCHSTES MAL BLUE) ZU FOLGSAMEN IDIOTEN. NUR FRÄNKEL, DER WIE IMMER AUF DEM KLO SITZT, KANN ENTKOMMEN. ER FLIEHT IN DEN REDAKTIONSEIGENEN PANIC ROOM UND RUFT ÜBER DAS WEIAWEIAHILFEAUA-TELEFON DEN KRASS-KORREKT-KONKRETEN SUPERHELDEN ÄKTSCHN MÄN IN SEINEM LUXUS-LANDHAUS IN HIGINBOTHAM AN.



2 SEKUNDEN SPÄTER IN DER PC-ACTION-RED MIT SEINER NEUEN DVD-SUPERMUNITION SIND DIE KILLERPINGUINE LEICHTE BEUTE. ABER...

BRONZ! BRAT! BRAT!

HAHAHAHA, FISCHFRESSER, WIE SCHMECKT EUCH DAS!!?

BRAT!

...IIIIIIIIIIHHK..!!

..HIHIHIHIHIHI..HIHIHIHIHIHIHI...!!

GEGEN CA. 3,5 MILLIARDEN GENMANIPULIERTE KILLERPINGUINE ZIEHT SELBST ÄKTSCHN MÄN NACH EINER NACHT MIT OOPS UND BOOBS DEN KÜRZEREN. IST UNSER STRAHLENDER HELD SCHON NACH 6 BILDERN AM ENDE? WER SOLL ES DEN BEIDEN SUPERFRAUEN JETZT BESORGEN? WIRD DER DER BÖSE BINKY GAR WELTBEHERRSCHER?

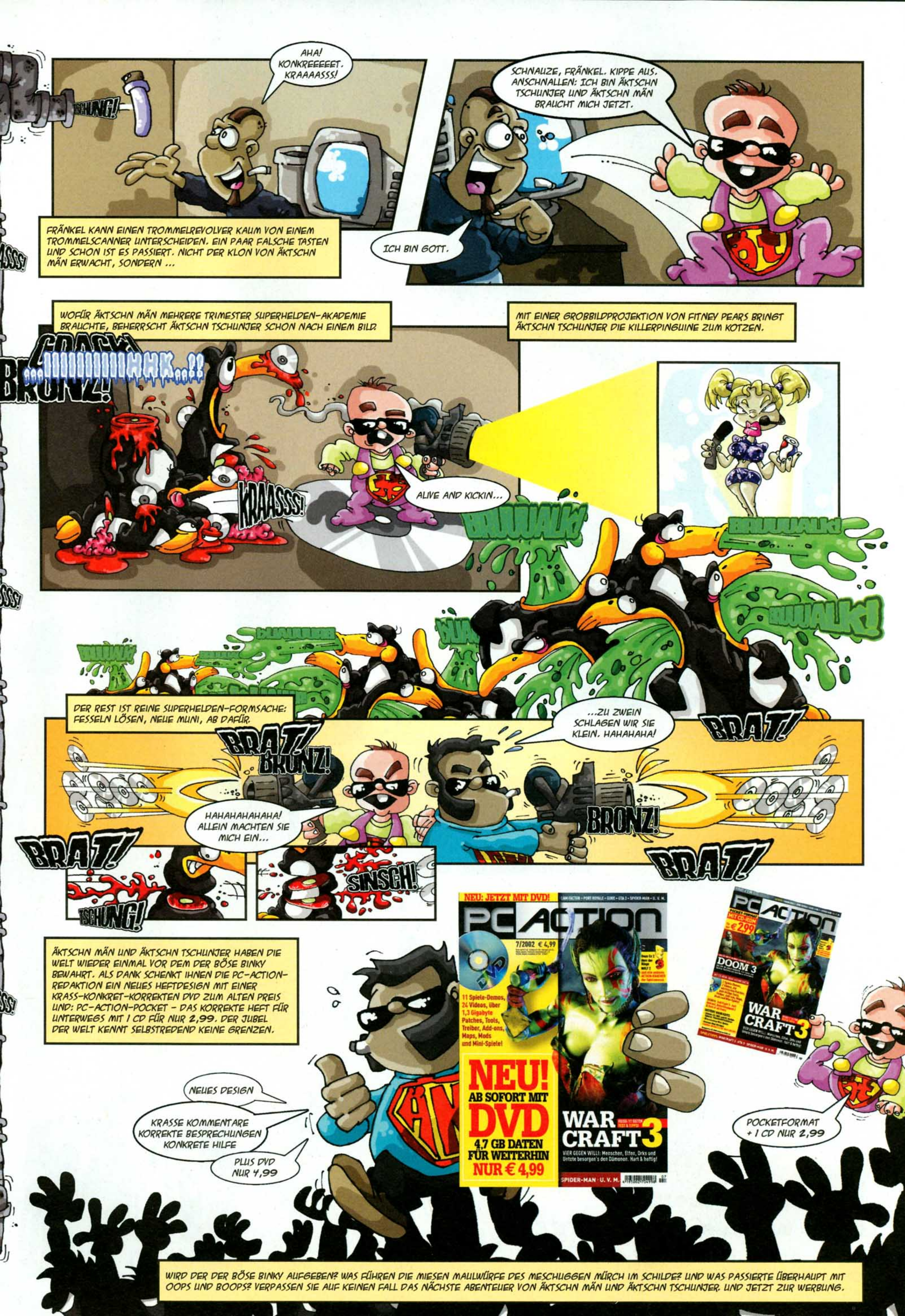
WAS IST SCHWARZ-WEIß UND STINKT NACH FISCH?...

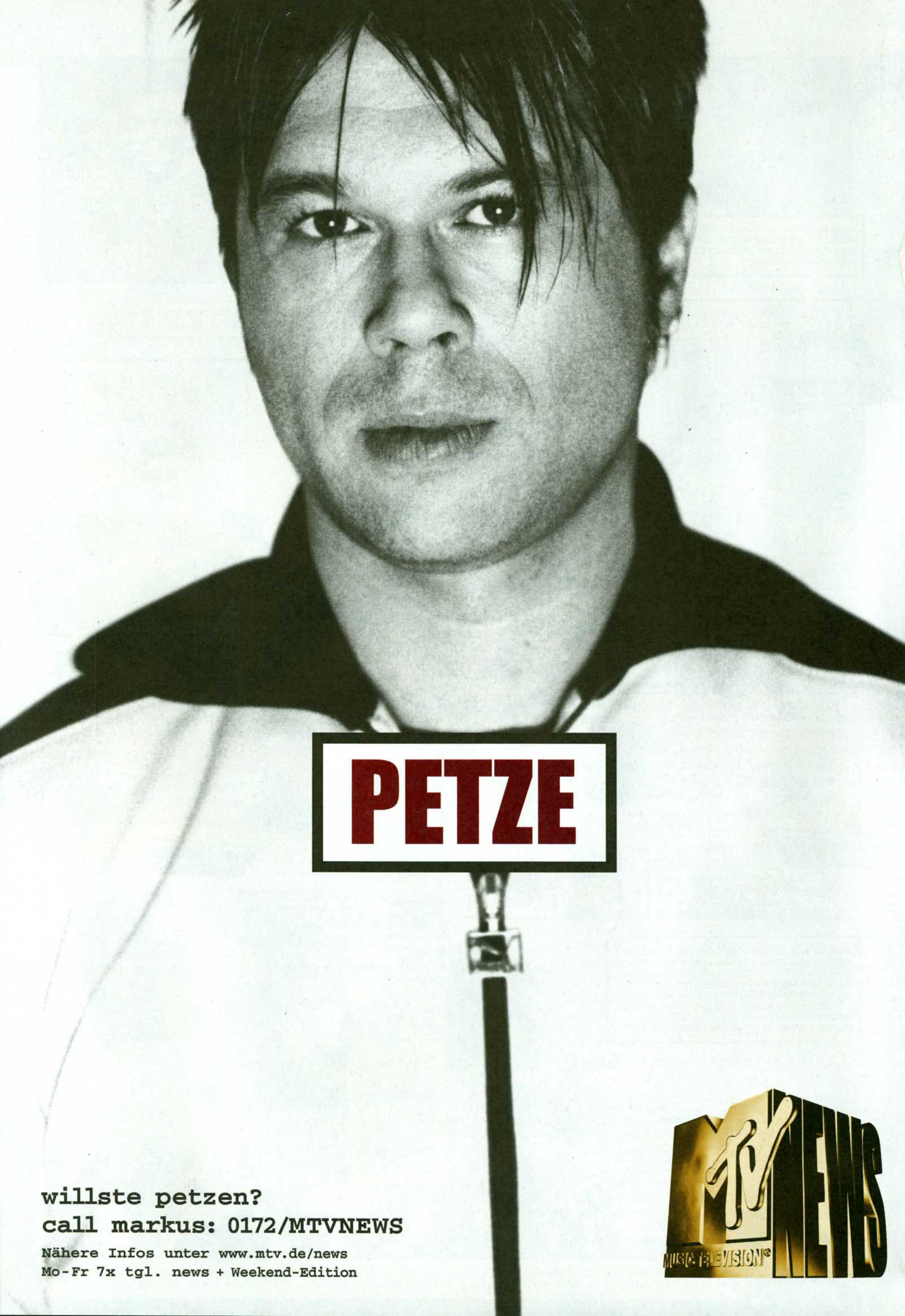
ÄKTSCHN MÄN WÄRE NICHT DER UNBESIEGBARE SUPERHELD, WENN ER NICHT IMMER EINEN LETZTEN TRICK AUF LAGER HÄTTE. FÜR DEN FALL DER FÄLLE HAT ER LÄNGST VORGESORGT UND SICH SELBST GEKLONT.

KLOING!

SCHÜTT DAS ZEUG AUF 'NEN TROMMELSCANNER UND AB DAFÜR.

KRAASS


TSCHUNG!
AHA! KONKREEEEET. KRAAAASSS!
FRÄNKEL KANN EINEN TROMMELREVOLVER KAUM VON EINEM TROMMELSCANNER UNTERSCHEIDEN. EIN PAAR FALSCHE TASTEN UND SCHON IST ES PASSIERT. NICHT DER KLON VON ÄKTSCHN MÄN ERWACHT, SONDERN ...
SCHNAUZE, FRÄNKEL. KIPPE AUS. ANSCHNALLEN: ICH BIN ÄKTSCHN TSCHUNJER UND ÄKTSCHN MÄN BRAUCHT MICH JETZT.
ICH BIN GOTT.
WOFÜR ÄKTSCHN MÄN MEHRERE TRIMESTER SUPERHELDEN-AKADEMIE BRAUCHTE, BEHERRSCHT ÄKTSCHN TSCHUNJER SCHON NACH EINEM BILD.
CRACK!
BRONZ!
...IIIIIIIIIIIIHHK...!!
KRAASSS!
ALIVE AND KICKIN...
MIT EINER GROßBILDPROJEKTION VON FITNEY PEARS BRINGT ÄKTSCHN TSCHUNJER DIE KILLERPINGUINE ZUM KOTZEN.
BRUUUALK!
BRUUUALK!
BUUALK!
DER REST IST REINE SUPERHELDEN-FORMSACHE: FESSELN LÖSEN, NEUE MUNI, AB DAFÜR.
BRAT!
BRUNZ!
...ZU ZWEIN SCHLAGEN WIR SIE KLEIN. HAHAHAHA!
BRAT!
HAHAHAHAHAHA! ALLEIN MACHTEN SIE MICH EIN...
BRONZ!
BRAT!
TSCHUNG!
SINSCH!
BRAT!
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOR DEM DER BÖSE BINKY BEWAHRT. ALS DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-REDAKTION EIN NEUES HEFTDESIGN MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD ZUM ALTEN PREIS UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99. DER JUBEL DER WELT KENNT SELBSTREDEND KEINE GRENZEN.
NEU: JETZT MIT DVD!
PC ACTION
7/2002 € 4,99
11 Spiele-Demos, 24 Videos, über 1,3 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps, Mods und Mini-Spiele!
NEU! AB SOFORT MIT DVD
4,7 GB DATEN FÜR WEITERHIN NUR € 4,99
WAR CRAFT 3
VIER GEGEN WILLI: Menschen, Elfen, Orks und Untote besorgen's den Dämonen. Hart & heftig!
SPIDER-MAN · U. V. M.
PC ACTION
€ 2,99
DOOM 3
WAR CRAFT 3
NEUES DESIGN
KRASSE KOMMENTARE KORREKTE BESPRECHUNGEN KONKRETE HILFE
PLUS DVD NUR 4,99
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99
WIRD DER DER BÖSE BINKY AUFGEBEN? WAS FÜHREN DIE MIESEN MAULWÜRFE DES MESCHUGGEN MÜRCH IM SCHILDE? UND WAS PASSIERTE ÜBERHAUPT MIT OOPS UND BOOPS? VERPASSEN SIE AUF KEINEN FALL DAS NÄCHSTE ABENTEUER VON ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER. UND JETZT ZUR WERBUNG.


PETZE
willste petzen?
call markus: 0172/MTVNEWS
Nähere Infos unter www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition
MTV
MUSIC TELEVISION
NEWS

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Morrowind

Ein Fest für Hardcore-Rollenspieler. Wer sich in der offenen Handlung zurechtfindet und nicht alleine gelassen fühlt, den erwartet ein Spielerlebnis der Extraklasse. Die wegweisende Optik und die enorme Spieltiefe und Spieldauer haben es fast allen PC-Games-Lesern angetan. Da sehen die meisten auch über die hohen Hardware-Anforderungen, die teilweise leblosen Landschaften und die mangelhafte Journal-Funktion hinweg.



FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



Das Morrowind-Team von Bethesda

PC Games: Wird es **Elder Scrolls 4** geben?

Bethesda: „Wir können leider noch nichts über die nächsten Projekte bekannt geben."

PC Games: Ist es technisch überhaupt möglich, einen Mehrspielermodus zu integrieren?

Bethesda: „Eine Multiplayer-Option hätte die Qualität des Spiels verschlechtert und wir wollten **Morrowind** zu einem fantastischen Einzelspieler-Erlebnis machen."

PC Games: Wie lange braucht man, um von der Südspitze bis ganz in den Norden zu Fuß zu laufen, in Real-Zeit gemessen?

Bethesda: „Keine Ahnung. Bisher ist noch keiner ohne Unterlass vom einen zum anderen Ende gelaufen."

PC Games: Warum wurde auf Beförderungsmethoden wie zum Beispiel Pferde verzichtet?

Bethesda: „Aus einer Reihe von Gründen, wie zum Beispiel der Spielbalance. Wir haben aber mit vielen Fans darüber gesprochen und das Thema steht ganz oben auf unserer Liste."

PC Games: Wie schafft man es, so viele Quests, Städte und Personen einzubauen, ohne dass sich erkennbare Fehler einschleichen?

Bethesda: „Testen, testen, testen. Das Problem mit einem so offenen Spielprinzip ist, dass es fast unendlich viele Möglichkeiten gibt. Man kann nicht vorhersehen, zu welcher Zeit der Handlung sich jemand mit welcher Ausrüstung an welchem Ort befindet und was er tut."

Würden Sie Morrowind weiterempfehlen?



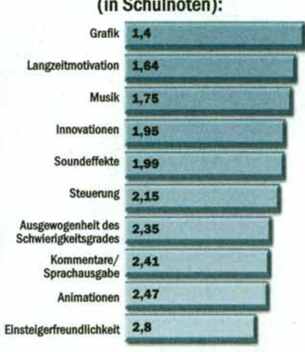
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Große Handlungsfreiheit
2. Fantasievolle Grafik
3. Skill- und Aufstiegssystem
4. Lange Spieldauer
5. Beigelegter Editor

−
1. Hardware-Anforderungen
2. Animation der Spielfiguren
3. Zu wenig Sprachausgabe
4. Mangelhaftes Journal
5. Leblose, monotone Spielewelt

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ROBERT JUNGBLUT (18), Schüler aus Biberach
„**Morrowind** ist fast wie **Gothic**, nur extremer: Die Grafik ist opulenter, die Charakterentwicklung umfangreicher, die Möglichkeiten grenzenloser. Leider gilt das auch für die Schwächen: Die Hardwareanforderungen sind noch höher, die Animationen noch lächerlicher, die Bugs noch zahlreicher. Dennoch: Wer **Gothic** mochte, wird **Morrowind** lieben."

CHRISTIAN REBMANN (20), Schüler aus Heinersreuth
„Eine meiner größten Spieleenttäuschungen. Die Welt, von der ich dachte, sie würde leben, ist tot und ohne Charme. Die Grafik will düster sein und ist trist. Die Animationen sind schlecht, die Sichtweite zu gering. Das Spielprinzip schafft es nicht, sich von Textwüsten zu lösen. Die Handlungsfreiheit beschränkt sich auf immer gleiche Aufgaben."

THOMAS PADUBRIN (17), Schüler aus Langenweißbach
„**Morrowind** bietet eine einzigartige, riesige Spielwelt und vollkommene Handlungsfreiheit. Es gibt hunderte von Quests, ein realistisches Aufstiegssystem, eine riesige Variation an Klassen und die Möglichkeit, eigene Zaubersprüche und magische Waffen zu erstellen. Alles in allem ist **Morrowind** das, was sich viele Rollenspieler schon lange wünschen."

THORBEN KNOBLOCH (12), Schüler aus Wiesenbach
„**Morrowind** revolutioniert das Genre zwar nicht, ist aber ein Pflichtkauf für jeden Rollenspielfan. Dank der sehr guten Grafik – von den Animationen und der unbelebten Spielwelt abgesehen – und der totalen Freiheit kann man dieses Spiel monatelang spielen. Dank des Editors wird es wohl bald viele Mods geben, die wieder für Nachschub sorgen."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Publisher
1	-	41%	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Microsoft
2	NEU	25%	Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft
3	-	13%	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
4	-	10%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
5	▼	5%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
6	▼	3%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
7	▼	2%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
8	▼	1%	Flucht von Monkey Island	Adventure	THQ
9	▼	1%	Anachronox	Rollenspiel	Virgin Interactive
10	▼	1%	Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Nev

Die nimmerwinterlichen Nächte sollten den dritten Frühling für das Rollenspiel-Genre begründen – stattdessen beweisen sie einmal mehr, dass eine Schwalbe noch keinen Sommer macht.

erwinter Nights

Die „Schwalbe" von **Neverwinter Nights** ist der schlichtweg geniale Mehrspielermodus. Die Kombination aus Editor, miteinander vernetzbaren Servern und „Dungeon Master"-Variante legt die Messlatte für das gesamte Genre nicht nur ein Stückchen höher, sondern sprengt sie geradezu. Wo sonst können Sie mit wenigen Mausklicks eine eigene kleine Welt erschaffen, das Ganze online stellen und später mit Ihren Freunden erleben – und zwar nicht als Spieler, sondern als Leiter, der jederzeit auf das Verhalten der anderen Beteiligten reagieren, sie mit neuen Monstern und Gegenständen „füttern" und bei Bedarf auch in die Schranken weisen darf. Die Antwort: nirgends. Damit – so scheint es – haben die Entwickler von Bioware das einzige wirkliche Problem des inoffiziellen Vorgängers **Baldur's Gate 2** ausgemerzt.

Der Einzelspielermodus startet wie gewohnt mit der Charaktererschaffung. Sieben Rassen, elf Klassen und mehr als zwanzig verschiedene Fähigkeiten stehen Ihnen gemäß dem neuen Regelwerk der dritten **Dungeons & Dragons**-Ausgabe zur Verfügung. Wohlgemerkt: nur für einen einzigen Charakter, denn eine Party gibt es in **Neverwinter Nights** nicht. Und so starten Sie das direkt in die Handlung integrierte Tutorial dann auch alleine. Als Kadett der Militär-Akademie der Stadt Niewinter stehen Sie vor einer ganzen Reihe von Problemen. Eine verheerende Seuche ist unter der Bevölkerung ausgebrochen, die zur Gewinnung eines Heilmittels eilig herbeigeschafften magischen Kreaturen wurden durch einen hinterhältigen Angriff in alle Winde verstreut und offenbar gibt es einen Verräter in den eigenen Reihen. Bevor Sie sich intensiv mit diesen tollen Aussichten beschäftigen können, durchlaufen Sie zunächst spielerisch einige Ausbildungskurse, die Sie in Steuerung und Menüstruktur einführen. Und werden mit der Nase auf die ersten Schnitzer von Bioware gestoßen: Eine Textwüste jagt die andere und jede von ihnen ist erstaunlich schlecht übersetzt, von der deutschen Synchronisation mal ganz zu schweigen. Ob Sie nun von einem Ausbilder herzhaft sinnig mit „Ihr Made!" beschimpft werden oder sich der Nahkampfmeister wie ein verschnupfter Analphabet anhört, der scheinbar keine Ahnung hat, was die Worte bedeuten, die er da von seinem Blatt abliest – so schnell und wirkungsvoll kann man eine Atmosphäre töten. Das nächste Problem wird während der ersten Kämpfe deutlich: Die laufen in einer Mischung aus Runde und Echtzeit ab, Ihr Charakter schlägt automatisch zu, mit den F-Tasten lösen Sie Spezialangriffe und Zaubersprüche aus. Da Ihr Repertoire an Letzteren aber zu Beginn recht beschränkt ist, werden Sie oft







Die Macht ist mit Ihnen

Als Dungeon Master halten Sie alle Fäden in der Hand. Wir stellen Ihnen die fünf coolsten Möglichkeiten vor, mit denen Sie Ihrer Heldengruppe das Leben zur Hölle machen können.



Monster erschaffen

Sie haben beim Erstellen des Dungeons den wichtigen Endgegner vergessen? Keine große Sache, denn als Dungeon Master dürfen Sie jederzeit Monster und andere NPCs erschaffen und nach Gutdünken in der Spielwelt platzieren. So peppen Sie nicht nur viel zu leichte Kämpfe auf, sondern sorgen auch flugs für einen Händler, wenn die Heldengruppe allzu viel Krempel mit sich rumschleppen muss. Diese Option werden Sie dementsprechend häufig verwenden.

In ein Monster schlüpfen

Sie dürfen jedes Monster und jeden NPC übernehmen – mit allen Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten, versteht sich. Wenn die Spieler also wieder einmal arrogant durch die Weltgeschichte stapfen, können Sie kurz in die Haut eines Drachen schlüpfen und dafür sorgen, dass die faule Bande weiß, wer hier der Herr im Haus ist. Reden können Sie durch das Monster natürlich auch – die Option eignet sich dadurch gut, um den Spielern die eine oder andere Quest zu übermitteln.

Schwierigkeitsgrad einstellen

Irgendwie haut Ihre Heldengruppe alle Monster im Schnellverfahren platt? Oder beißt sich sogar an kleinen Goblins die Zähne aus? Kein Problem, denn mithilfe eines Schiebereglers können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad variieren. Damit steigen oder fallen die Lebenspunkte der Monster, Angriffe der Spieler werden wirkungsvoller und Zaubersprüche gelingen mehr oder weniger gut. Das Schöne ist, dass die Helden davon natürlich nichts mitbekommen.

Heilen

Ihnen geht diese vermaledeite Gruppe schon die ganze Zeit gegen den Strich? Die machen nie, was sie machen sollen, und sind am Ende auch noch unverschämt? Mit einem einfachen Mausklick heilen Sie jedes Monster, sooft Sie wollen, und stellen die Spieler damit vor ein ziemliches Problem. Natürlich dürfen Sie alternativ auch die Helden heilen – schließlich sind Sie der Dungeon Master und das Überleben der Gruppe hängt nur von Ihnen ab. Ist unendliche Macht nicht toll?

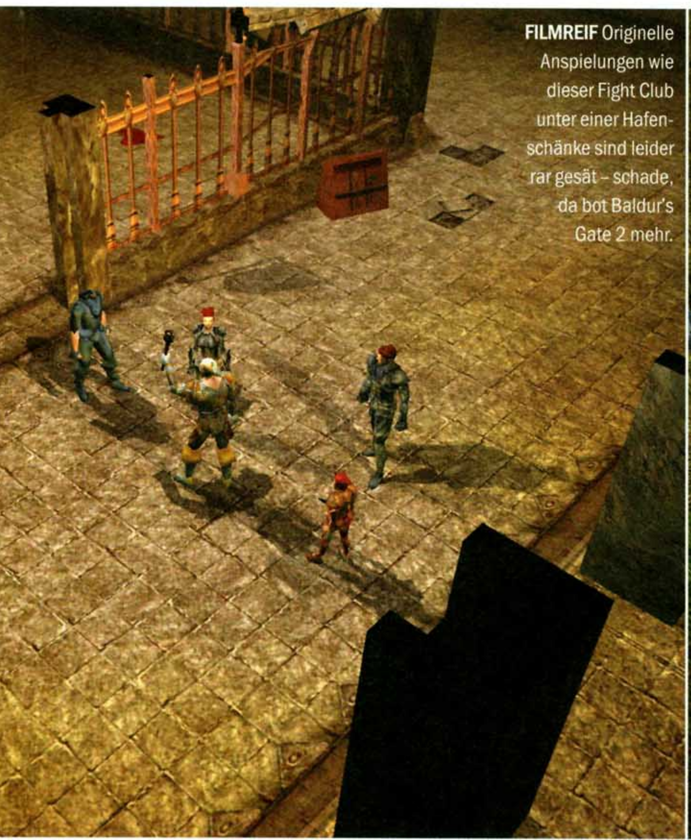
Teleportieren

Da hat man mit dem Editor drei Dungeons, zwei Wälder und eine ganze Stadt gebastelt und nun gerät man ordentlich durcheinander. Während die Heldengruppe in einer Höhle aufräumt, müsste man mal kurz im Dorf vorbeischauen und noch ein paar NPCs platzieren. Wie gut, dass Sie sich teleportieren können. Immer und unbegrenzt. Es ist wie mit der Geschichte vom Hasen und vom Igel: Wo auch immer die Spieler hinkommen, Sie waren schon da.



zum passiven Zuschauer degradiert. Einfach den Gegner anklicken und zurücklehnen – das ist selbst für **Dungeon Siege**-Fans enttäuschend. Besser wird die Sache auch dann nicht, wenn Sie endlich den ersten Söldner anheuern dürfen. Erstens können Sie nur einen Legionär gleichzeitig haben und auch wenn Sie mit dem Kerl oder der Dame reden und im Einzelfall eine richtige Liebesbeziehung aufbauen dürfen, haben Sie keinerlei Einfluss auf Inventar und Charakterwerte. Ein Ersatz für eine Party ist das


FERNBLICK Die Kameraperspektive lässt sich frei drehen und zoomen.


FILMREIF Originelle Anspielungen wie dieser Fight Club unter einer Hafenschänke sind leider rar gesät – schade, da bot Baldur's Gate 2 mehr.


FEUERWERK Derart brillant in Szene gesetzte Zaubersprüche bekommen Sie erst sehr spät im Spiel zu Gesicht, aber das Warten lohnt sich.

nicht einmal im Ansatz. Soll es eigentlich auch nicht sein, aber während das Einzelkämpfer-Konzept in **Morrowind** oder **Gothic** blendend aufgeht, wird es bei **Neverwinter Nights** schnell langweilig – zu viel ist automatisiert und zu oft sind Sie nicht der Mittelpunkt der Action. Das Ganze ändert sich erst sehr viel später im Spiel und mit dem Erreichen der höheren Erfahrungsstufen. Dann machen die Kämpfe richtig Laune – warum nicht gleich so?

„Macht ja nichts", hört man da den einen oder anderen **Baldur's Gate 2**-Spieler sagen, „solange die Story und die Quests so interessant sind wie im zweiten Schwertküsten-Abenteuer." Sind sie aber leider nicht. Die Haupt-Storyline kommt erst ab dem zweiten der fünf Kapitel langsam in Fahrt – und obwohl es haufenweise Nebenaufgaben zu bewältigen gibt, ist keine davon so ideenreich und gewitzt wie in **Baldur's Gate 2**. Sie suchen nach verschwundenen Wachmännern, töten gelangweilt einen bösen Ork, der ein Stadtviertel tyrannisiert, oder befreien Tiere aus dem örtlichen Zoo, indem Sie sich einfach durchkämpfen und einen Hebel ziehen. Und wenn Ihnen am Ende des ersten Kapitels der böse Verräter offenbart wird, müssen Sie schon ziemlich weit hinter dem Mond leben, wenn Sie nicht kurz gähnen und schimpfen, dass das schon seit dem Tutorial klar war. Überhaupt bleiben die Charaktere seltsam blass. Keine Spur von

Die Haupt-Storyline kommt erst ab dem zweiten der fünf Kapitel langsam in Fahrt und obwohl es haufenweise Nebenaufgaben zu bewältigen gibt, ist keine davon so ideenreich und gewitzt wie in Baldur's Gate 2.



AUF EINEN BLICK Menüfenster wie Inventar und Charakterbildschirm lassen sich auf Wunsch einblenden. Eine Sortieren-Funktion wäre übrigens nett gewesen.


GEWALTIG Mit Drachen sollten sich nur wirklich hochstufige Charaktere anlegen. Die gefräßigen Reptilien nehmen Anfänger-Helden in Sekunden auseinander.

Neverwinter Nights gegen den Rest der Welt

Der Rollenspiel-Overkill: Was macht **Neverwinter Nights** besser als **Dungeon Siege**, wo liegen die Schwächen im Vergleich zu **Morrowind**, warum reicht es nicht ganz an **Baldur's Gate 2** heran? Wir schlüsseln es detailliert auf.



Test in Ausgabe: **06/02** | Wertung: **88%**

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN DUNGEON SIEGE

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Ausgefeiltere Story mit interessanteren Charakteren und vielen Nebenhandlungen.
- + Wesentlich umfangreichere Mini-Quests mit mehreren Lösungswegen
- + Der leistungsstarke Editor ist leichter zu bedienen und bietet mehr Optionen.
- + „Dungeon Master"-Variante sorgt im Multiplayer-Modus für viel Abwechslung.

DUNGEON SIEGE:

- + Die Grafik ist einen Tick schöner und abwechslungsreicher.
- + Ladezeiten sucht man vergeblich.
- + Die Kämpfe sind dank der bis zu acht Partymitglieder spannender.
- + Unzählige Gegenstände sorgen für eine suchtartige Sammelwut.

Test in Ausgabe: **07/02** | Wertung: **91%**

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN MORROWIND

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Die Kämpfe sind komplexer und bieten mehr Interaktionsmöglichkeiten.
- + Das **Dungeons & Dragons**-Regelwerk ist für ein PC-Rollenspiel ideal.
- + Der tolle Mehrspielermodus sorgt für Motivation über das Einzelspiel hinaus.
- + Dank Tutorial und vieler Hilfestellungen wesentlich einsteigerfreundlicher

MORROWIND:

- + Riesige Spielwelt, in der es auch nach Monaten noch etwas zu entdecken gibt.
- + Völlige Handlungsfreiheit und eine interessantere, nicht-lineare Story
- + Originellere Nebenaufgaben mit unterschiedlichen Lösungswegen
- + Glaubhaftere Spielumgebung mit einem brillant ausgearbeiteten Hintergrund

Test in Ausgabe: **11/00** | Wertung: **89%**

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN BALDUR'S GATE 2

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Detailliertere Grafik mit hervorragenden Zauberspruch-Effekten
- + Die dritte Ausgabe des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks ist noch ein wenig komplexer.
- + Endlich ein vernünftiger Mehrspielermodus für hohe Langzeitmotivation.
- + Der Editor macht das Erstellen von eigenen Dungeons und Städten zu einem Kinderspiel.

BALDUR'S GATE 2:

- + Die Story ist interessanter und mit vielen überraschenden Wendungen gespickt.
- + Die Charaktere sind brillant ausgearbeitet und sorgen für mächtig Atmosphäre.
- + Umfangreichere Spielwelt und wesentlich längere Spieldauer
- + Originellere – manchmal sogar schlichtweg geniale – Mini-Quests

einem durchgeknallten Typ wie Minsc, keine Spur von einem sadistisch-sarkastischen Weibsbild wie Viconia, keine Spur von einem herrlich überdrehten Bösewicht wie John Irenicus – stattdessen haufenweise Fantasy-Pappkameraden, die weder Charme noch Flair versprühen.

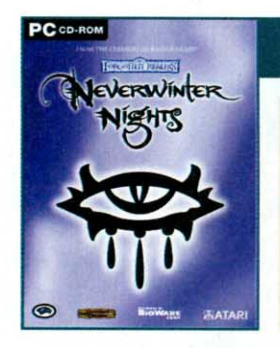
Seltsamerweise macht **Neverwinter Nights** trotz aller Mängel Spaß. Irgendwie. Das Ganze spielt sich über weite Strecken recht flott, ab und an blitzt einmal die Genialität von Bioware durch (so zum Beispiel, wenn Sie in einer dunklen Schänke einen waschechten Fight-Club finden) und sowohl Story als auch Quests werden im weiteren Spielverlauf besser, ohne jedoch jemals die Qualität von **Baldur's Gate 2** (oder **Morrowind**, was das betrifft) zu erreichen. Ganz anders sieht die Sache im Mehrspielermodus aus: Wenn Sie das perfekte Rollenspiel für sich und Ihre Kumpel suchen, dann führt kein Weg an **Neverwinter Nights** vorbei. Der Editor ist konkurrenzlos einfach zu bedienen, durch die miteinander vernetzbaren Server entsteht theoretisch eine gigantische Online-Welt und der „Dungeon Master"-Modus (siehe Extra-Kasten) sorgt für immer neue, von Ihnen selbst gestaltete Abenteu-



EINFALLSREICH Bei Blitzzaubern schwebt über dem Kopf des unglücklichen Opfers eine kleine Gewitterwolke. Prädikat: liebevoll.



REDSELIG Dialoge laufen – wie aus Baldur's Gate 2 gewohnt – im Multiple-Choice-Verfahren ab. Die deutsche Übersetzung ist leider ziemlich misslungen und ab und an inhaltlich einfach falsch. Musste das sein?



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Elf Klassen
- Sieben Rassen
- 20 Fähigkeiten
- 45 Spezialfähigkeiten
- Leistungsstarker Editor
- Online-Spiel via Gamespy
- „Dungeon Master"-Modus

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Morrowind, Baldur's Gate 2
Entwickler:	Bioware
Vom gleichen Entwickler:	Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, MDK
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	069-24449100
Offizielle Website:	http://www.neverwinternights.com
Website des Publishers:	http://www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	http://www.bioware.com
Beste Fansite:	http://www.neverwinternights.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771882 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	80 Stunden

Im Wettbewerb

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
GRAFIK	**82**	**85**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	89	91	90
Detailreichtum Objekte	75	90	85
Vielfalt der Spielwelt	86	74	79
Animation der Objekte	79	75	83
Effekte	82	92	93
SOUND	**84**	**84**	**75**
Musik	90	91	88
Soundeffekte	82	88	85
Stimmen/Kommentar	81	76	23
STEUERUNG	**90**	**89**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	90	89	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	88	90
ATMOSPHÄRE	**89**	**91**	**77**
Spannung/Überraschungen	87	94	76
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	92	80
Story/Dialoge/Kommentare	91	90	72
Inszenierung	84	88	80
SPIELDESIGN	**88**	**88**	**85**
Komplexität/Spieltiefe	92	94	88
Einsteigerfreundlichkeit	68	60	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	85	85
Verhalten der Computerfiguren	68	75	82
Innovation	88	90	75
MEHRSPIELERMODUS	**59**	-	**93**
Abwechslung der Spielmodi	67	-	91
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	-	94
Einstellungsmöglichkeiten	64	-	90
TEST-AUSGABE:	PCG12/00	PCG 07/02	PCG 08/02
WERTUNG:	**89**	**91**	**84**

Pro & Contra

Grafik
- + Fantastische Zauberspruch-Effekte
- + Weiche und vielfältige Animationen
- – Wirkt stellenweise etwas steril
- – Landschaften sind wenig abwechslungsreich

Sound
- + Stimmungsvolle Musik
- + Realistische Effekte
- – Katastrophale deutsche Sprachausgabe

Steuerung
- + An Baldur's Gate 2 angelehnt
- + Wichtige Funktionen per Hotkey aufrufbar
- + Schnellspeichern-Funktion

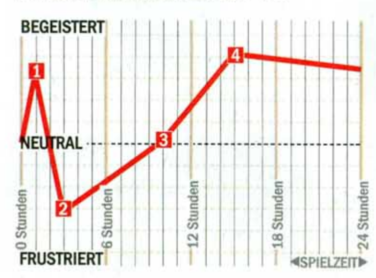
Atmosphäre
- + Ach ja, die gute alte Schwertküste
- + Viele Nebenquests ...
- – ... die leider oft langweilig und wenig originell sind
- – Story nur Durchschnitt

Spieldesign
- + Dank Tutorial sehr einsteigerfreundlich
- + Angenehm komplex, aber nie verwirrend
- – Kommt trotzdem nicht an die Spieltiefe von **Baldur's Gate 2** heran

Mehrspielermodus
- + Brillanter „Dungeon Master"-Modus
- + Verschiedene Server lassen sich miteinander verbinden
- + Toller Editor

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die Charaktererschaffung ist gewohnt komplex und das Herumprobieren macht Laune.



2 Was ist denn das für eine Sprachausgabe? Die deutsche Synchronisation tötet die Atmosphäre.



3 Die Story kommt nicht richtig in Fahrt, die Quests sind öde – in Neverwinter herrscht oft Langeweile.

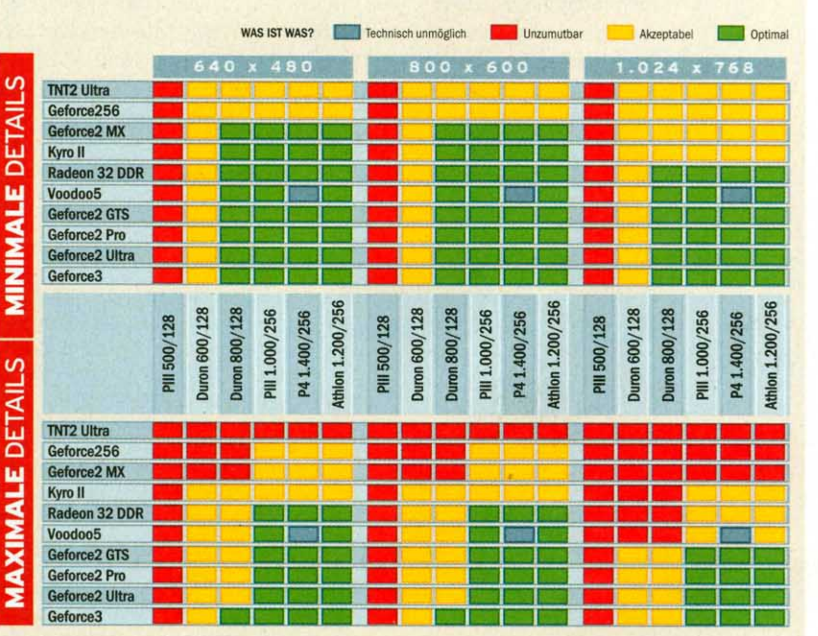


4 Endlich geht's los. Die Story bekommt Schwung, die Aufträge werden abwechslungsreich.

Leistungs-Check

Sehr wichtig ist die richtige Einstellung Ihres Computers. Dazu sollten Sie im Vorfeld Ihre Festplatte defragmentieren und wirklich sicherstellen, dass Sie alle aktuellen Treiber für Ihr System installiert haben. Während der Installation können Sie die Texturen-Größe bestimmen. Diese Auswahl ist abhängig von der Speichergröße Ihrer Grafikkarte. Falls Sie sich bei der Auswahl unsicher sind, empfehlen wir, alle drei Texturen-Pakete zu installieren. **Neverwinter Nights** profitiert von viel Speicher und einer schnellen Grafikkarte.







EFFEKTE-OVERKILL Wenn viele Magier zaubern, dass die Balken krachen, gehen auch High-End-Rechner schnell in die Knie. Das ist der Preis für die bislang besten Effekte des Genres.

er. Damit verdient sich **Neverwinter Nights** dann doch noch den PC Games-Award.

Die Grafik in **Neverwinter Nights** ist hübsch anzusehen, auch wenn Bioware ein Faible für Brauntöne zu haben scheint und die Umgebung dadurch immer einen Tick zu steril und leblos wirkt. Die Kamera dürfen Sie – wie bei **Dungeon Siege** – frei drehen und zoomen. Über alle Zweifel erhaben sind die grandiosen Zauberspruch-Effekte. Lassen Sie sich nicht davon täuschen, dass es zu Beginn sehr bieder zugeht, im weiteren Spielverlauf und mit hohen Erfahrungsstufen brennen Sie ein nie dagewesenes Feuerwerk ab. Von der Sound-Front gibt es stimmungsvolle Musikstücke, ordentliche Effekte und die bereits erwähnte grauenhafte deutsche Sprachausgabe zu vermelden.

Sie haben die Wahl: Wenn Ihnen der Sinn nach einem erstklassigen Multiplayer-Spiel steht, ist **Neverwinter Nights** der derzeit heißeste Kandidat. Suchen Sie nach komplexer Solo-Action, fahren Sie mit **Morrowind** besser – was nicht heißen soll, dass **Neverwinter Nights** in der Hinsicht schlecht wäre. Den dritten Frühling für das Genre läutet Biowares neuester Streich zwar nicht ein, aber er hält den zweiten am Leben. Und das ist doch auch schon was, oder? JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Bioware kocht eben auch nur mit Wasser – das erhoffte Über-Rollenspiel ist im Solo-Modus eine kleine Enttäuschung.

Handwerklich ist **Neverwinter Nights** ein brillantes Spiel: Die dritte Ausgabe des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks ist angenehm komplex, die Grafik-Engine zweifellos erstklassig, der Editor herrlich einfach zu bedienen und der Multiplayermodus mit „Dungeon Master" eine Klasse für sich. Nur hat anscheinend irgendwer vergessen, das Ganze mit Inhalten zu füllen. Viele Dialoge klicke ich einfach weg (weil langweilig), die ersten Nebenquests erledige ich methodisch und unmotiviert (weil auch langweilig) und die Story ist zu Beginn bestenfalls solider Durchschnitt. Ab dem zweiten Kapitel steigt die Motivation dann aber rasant: Weil ich endlich aus der bescheuerten Stadt rauskomme und neuen Monstern begegne. Dass es trotzdem nicht für die erwartete Genre-Spitze reicht, liegt daran, dass **Neverwinter Nights** nie die Originalität eines **Baldur's Gate 2** erreicht; wo sind bloß die Edwins und Jan Jansens geblieben?

TESTURTEIL
NEVERWINTER NIGHTS

84

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Variabel: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Toller Mehrspielermodus
+ Brillanter Editor
+ Hervorragende Effekte
– Story nur Durchschnitt
– Einzelspielermodus unoriginell

GRAFIK	85%
SOUND	75%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **ICEWIND DALE** mochten.

MEINUNG
GEORG VALTIN

Zehn Stunden Langeweile am Anfang verzeihe ich nur, weil es danach merklich besser wird.

Meine Erwartungen waren riesig, doch nach den ersten Spielstunden folgte Ernüchterung: **Neverwinter Nights**, angetreten, um den Genrethron bei den Rollenspielen zu erklimmen, ist am Anfang einfach nur stinklangweilig. Vor allem die nicht enden wollenden Textpassagen bremsen jeglichen Spielfluss. Die schwache Lokalisierung macht das Ganze noch schlimmer: Amateurhafte Sprecher und mitunter unpassende, peinliche Interpretationen der englischen Sprache – so was darf einfach nicht passieren. Da man ja aber keinen eventuell entscheidenden Hinweis verpassen will, muss man da durch. Irgendwann wird es besser, ja sogar richtig gut. Mein Waldläufer vermöbelt mit zwei Waffen seine Gegner, Zauber der höheren Stufen nutzen die Möglichkeiten der Engine aus und füllen den Bildschirm mit Effekten. Und das Geschehen wird dann sogar in eine vernünftige Story gestrickt. Technisch mag es **Baldur's Gate 2** zwar hinter sich lassen, inhaltlich ist der Klassiker aber deutlich besser.

Nightstone


MINI Die Figuren und Gegner sind so klein, dass Sie mit der Nasenspitze an den Monitor stoßen werden.

Ein Diablo-Klon wollte Nightstone sein.

Ein schlechtes Spiel ist es geworden.

Am Anfang, da erstreckt sich eine Karte über den Bildschirm. Darauf zu sehen sind Kontinente, die Missionen darstellen. Insgesamt gibt es 30 Stück. Die Schauplätze umfassen Wälder, Minen, Höhlen und Burgen. Sie entscheiden, wo Sie zunächst einfallen. Danach schaltet die Sicht um in eine isometrische Perspektive, den Aktionsmodus. Jetzt dürfen Sie eine von drei Figuren steuern: einen hässlichen Barbar, eine hässliche Amazone oder eine hässliche Zauberin. Auf Mausklick watschelt Ihr Charakter los und haut Gegner tot. Weil ganz schön viele Monster vorkommen, wünscht man sich eine Dauerfeuer-Funktion. Noch viel mehr wünscht man sich aber: dass das endlich aufhört. Die Grafik setzt sich aus trostlosen Braun- und Schwarztönen zusammen, die Musik bringt einen mit synthetischen Posaunenklängen um den Verstand und das Hack&Slay-Spielprinzip langweilt zu Tode. **Nightstone** hat die Hälfte dessen, was **Diablo** ausmacht, einfach weggelassen: ein ausgeklügeltes Fähigkeitensystem, kunterbunte Effekte, Gegenstandsvielfalt, Spielspaß. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
NIGHTSTONE

ENTWICKLER	ANBIETER
Horizon	Virgin
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Englisch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet:8 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- Grafik auf Stand von 1995
- Kaum Charakterentwicklung
- Umständliche Steuerung
- Läuft wegen eines Kopierschutzes auf manchen Rechnern nicht

29

GRAFIK	23%
SOUND	31%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	29%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **THRONE OF DARKNESS** mochten.



4 TAGE ACTION
Teste die Games der Zukunft
29. 8. - 1. 9. 2002



GAMES CONVENTION
Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

Besucher - Hotline 03 41/6 78 89 98
Offizielle Medienpartner:

www.gc-germany.com













RUHESTÖRUNG Dieser Lich reagiert nicht gerade froh über das Herumschnüffeln in seiner Grabkammer.

Arx **Fatalis**

Arx Fatalis darf getrost als **inoffizieller Nachfolger des genialen Ultima Underworld** betrachtet werden.

Was unserer Erde erst in einigen Milliarden Jahren bevorsteht, ist in der Welt von **Arx Fatalis** bereits passiert: Die Sonne ist erloschen. Die wenigen Überlebenden flüchteten von der bitterkalten Oberfläche in eine riesige Zwergenmine und hausen seitdem unter der Erde. Einer davon ist Ihre Spielfigur, irgendwie zumindest. Denn am Anfang sind Sie lediglich ein Gefangener der Goblins und haben aufgrund eines mittelschweren Gedächtnisverlustes so gar keinen Plan. Und so ist es Ihre erste Aufgabe, sich aus dieser misslichen Lage zu befreien und aus der Zelle zu fliehen.

Diese erste Spielstunde ist zugleich ein Tutorial und macht Sie als Bestandteil der eigentlichen Handlung mit der Steuerung vertraut. Sie spielen aus der Ego-Perspektive und bewegen sich ähnlich wie in einem First-Person-Shooter. Außerdem dürfen Sie springen, sich ducken und zur Seite beugen, um beispielsweise unauffällig in einen Gang zu linsen. Dies alles passiert im so genannten Erkundungsmodus, aus dem Sie durch einen Klick auf die rechte Maustaste in den Interaktionsmodus umschalten. Auf diese Weise reden Sie mit Nebenfiguren, öffnen Türen und Kisten, lesen Bücher, knacken Schlösser, sammeln Gegenstände auf, kombinieren sie miteinander. Die Möglichkeiten, die **Arx Fatalis** diesbezüglich bietet, sind ähnlich komplex wie in den besten Teilen der legendären **Ultima**-Serie oder den **Ultima Under-**

BAUMELN Diesem Goblin wollten wir noch sagen, er solle sich nicht so hängen lassen – zu spät.

WAS GEHT AB? Zu Beginn gerät Ihr Held von einer Katastrophe in die nächste und hat keinen Plan, was eigentlich los ist.

PFUI SPINNE! Die ekligen Achtbeiner treten in diversen Größen und Farben auf und mögen keine Eindringlinge.

LICHT AN! Mit dem Nachtsicht-Zauber werden in dunklen Räumen oft Sachen sichtbar, die man eigentlich übersehen hätte.

ÜBERSICHTLICH Das User-Interface kommt mit wenigen, effektiven Anzeigen aus. Hier sind Inventar und Tagebuch eingeblendet.

world-Ablegern. Als Indikator für derartige Freiheiten wird gerne das Brotbacken genannt. Kein Problem in **Arx Fatalis**: Man nehme eine leere Flasche und benutze sie mit einem Wasserbecken. Die volle Wasserflasche wird mit Mehl kombiniert, um Brotteig zu erhalten. Den lege man in ein Feuer und kriegt prompt einen frischen Laib Brot. Gegenstände, die Sie nicht mitnehmen können, lassen sich meistens durch die Gegend werfen (um etwa Wachen abzulenken) oder zumindest verschieben. Komplexere Vorgänge, beispielsweise die Herstellung von Gift-, Mana- und Heiltränken, erfordern neben den Rohmaterialien und Utensilien (Mörser, etc.) einen hohen Fähigkeitswert in Objektwissen.

Die Fähigkeiten legen Sie übrigens zum einen bei der Erschaffung des Charakters fest und steigern sie zum anderen bei jedem Levelaufstieg. Festgesetzte Klassen gibt es in **Arx Fatalis** nicht, jedoch können Sie sich klassische Kämpfer, Diebe oder Magier basteln. Oder Sie bauen einen Mischcharakter, der alles ganz passabel, aber nichts wirklich gut kann. Beide Wege führen zum Ziel, wobei es ein kampfstarkes Alter Ego etwas leichter hat. Die vier Attribute Stärke, Geisteskraft, Geschicklichkeit und Konstitution

Hokus Pokus Fidibus

Zaubersprüche per Mausbewegung zu aktivieren ist keine neue Idee. Aufgrund der Kombiniertbarkeit macht es in Arx Fatalis aber deutlich mehr Spaß.

Das Magiesystem beruht auf der Kombination von diversen Runen. Diese finden Sie entweder in der Spielwelt oder erstehen sie bei diversen Händlern. Im Zauberbuch werden automatisch die Sprüche eingetragen, die mit den erstandenen Runen möglich sind. Malen Sie diese Zeichen mit dem Cursor, wird der entsprechende Zauber sofort ausgeführt. Es besteht außerdem die Möglichkeit, drei Sprüche zu speichern, die dann sofort eingesetzt werden können. Das ist natürlich vor allem in den Kämpfen ein großer Vorteil. Neben typischen Angriffszaubern wie Magisches Geschoss oder Feuerwand gibt es auch nützliche Support-Zauber wie Nachtsicht, Schweben oder Segnen.

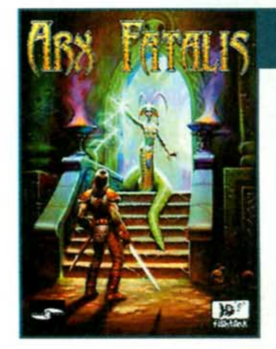


MAGISCH GUT Das Zauberbuch wird immer voller, je mehr Runen Sie einsammeln.

Morrowind vs. Arx Fatalis

Beide bieten ein hohes Maß an Spielspaß, erreichen ihn aber mit völlig unterschiedlichen Mitteln.

Disziplin	The Elder Scrolls: Morrowind	Arx Fatalis
Charakter-entwicklung	Sie haben die Wahl aus zehn Rassen und 21 vorgefertigten Klassen. Auf Wunsch dürfen Sie sich mithilfe der 27 Fähigkeiten auch einen eigenen Beruf basteln. Erfahrungsstufen steigen Sie durch die Benutzung Ihrer primären und sekundären Fertigkeiten auf, Erfahrungspunkte gibt es nicht.	Sie bestimmen am Anfang und bei jedem Level-Aufstieg die Verteilung der Punkte auf Charakterwerte und Fähigkeiten. Die bestimmen zugleich Ihren Spielstil: Kämpfer steigern Kraft, Ausdauer und Nahkampf, Diebe Geschicklichkeit und Sinnesschärfe. Viele Fähigkeiten ermöglichen Individualität.
Spielwelt	Der Dunkelelfen-Kontinent Morrowind ist gigantisch groß und bietet ein weitläufiges Areal für monatelanges Spielen. Unzählige Dungeons, Schlösser, Städte und die riesige Oberwelt lassen keine Langeweile aufkommen. Atmosphärisch ist Morrowind sehr düster gehalten, die Architektur wird – je weiter Sie sich von Ihrem Ausgangspunkt ins Landesinnere bewegen – immer abgedrehter.	Die unterirdische Minenwelt Arx ist Schauplatz des Spiels. Sie beginnen in den oberen Ebenen und arbeiten sich nach und nach weiter nach unten vor. Außenlevels gibt es also nicht, dafür kommt die düstere, klaustrophobische Atmosphäre sehr gut rüber. Die Interaktionsmöglichkeiten sind grandios: Angeln, Brot backen, Tränke brauen sind nur einige der zahlreichen Möglichkeiten.
Nebenfiguren/ Monster	217 verschiedene Monster-Gattungen bevölkern die Spielwelt, hinzu kommen noch einmal die NPCs, bei denen Sie einen schlechten Ruf genießen. Wie gut, dass Sie sich durch Bestechungen und andere Schmeicheleien beliebt machen können.	Menschen, Trolle, Goblins, Zwerge und andere Kreaturen bevölkern die Spielwelt. Mal Freund, mal Feind, mal neutral – ein klassisches Gut gegen Böse gibt es nicht. Handel ist mit vielen Charakteren möglich. Monster wollen Ihnen aber immer ans Leder.
Dialoge	Während der Dialoge wählen Sie aus einer langen Liste von Stichpunkten das gewünschte Gesprächsthema. Im Laufe des Spiels werden immer neue Optionen freigeschaltet. Die Sprachausgabe ist aber sehr spärlich.	Sämtliche Schwätzchen sind selbstablaufend, es gibt keine Optionen, in die Gespräche einzugreifen. Für Unterhaltungen schaltet das Programm in kleine Cutscenes um, die in normaler Spielgrafik ablaufen.
Questsystem	Die meisten Quests bekommen Sie über die verschiedenen Gilden des Landes. Bei Erfüllung winkt neben einer Belohnung in Form von Geld und Gegenständen oft auch eine Beförderung in den Rängen der jeweiligen Vereinigung.	Es gibt nur relativ wenige Nebenquests, die nicht einmal unbedingt dokumentiert werden. Oft wird einfach der Forschungstrieb belohnt, wenn man jede Ebene bis zum letzten Winkel erkundet und beispielweise Waffen und Rüstungen findet.
Kampfsystem	Das Kampfsystem von Morrowind ist recht simpel. Per Mausklick lösen Sie einen Angriff mit der ausgewählten Waffe aus, optional wird dabei sogar die jeweils beste Schlagart (also Schwingen oder Stechen) ausgeführt. Fernwaffen sind da schon schwieriger zu bedienen, ein gutes Auge und viel Fingerspitzengefühl sind ein Muss.	Es stehen diverse Nah- und Fernkampfwaffen zur Verfügung, selbst Knochen dürfen als Schlaginstrument missbraucht werden. Im Kampfmodus bereiten Sie durch Gedrückthalten der Maustasten den Schlag oder Schuss vor – je länger, desto heftiger. Monster und Feinde haben Trefferzonen, so dass beispielsweise ein Schlag auf den Kopf mehr Schaden anrichtet.
Zaubersystem	500 vorgefertigte Zaubersprüche in sieben Magieschulen warten auf Sie, mit dem integrierten Spell-Maker können Sie theoretisch 150 Milliarden Sprüche selbst erstellen. Aktiviert werden Feuerbälle und Co. mit einem Mausklick.	Im Laufe des Spiels finden Sie zahlreiche Runen, die in Ihrem Zauberbuch abgelegt werden. Malen Sie diese Runen in bestimmten Kombinationen mit der Maus, aktivieren Sie die magischen Formeln wie Angriffszauber oder Heilsprüche.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Interaktive Spielwelt
- Stufenbasiertes Charaktersystem
- 50 Zaubersprüche
- Lineare Hintergrundgeschichte
- Ausgewogenes Verhältnis zwischen Kämpfen und Rätseln
- Zaubersprüche werden mit Mausgesten-Steuerung ausgelöst
- Unterirdische Spielwelt mit acht Ebenen

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Gothic, Ultima: Ascension
Entwickler:	Arkane Studios
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	JowoodProductions Deutschland
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102 / 81680
Offizielle Website:	arxfatalis.jowood.de
Website des Publishers:	www.jowood.de
Website des Entwicklers:	http://www.arkane-studios.com/
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	06102- 8168068
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	28.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel/Handbuch:	Deutsch/Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Leistungs-Check

Das lang erwartete Rollenspiel **Arx Fatalis** ist bei vollen Details ziemlich gierig auf viel Rechnerpower. Mit aktiviertem Antialiasing kann es zu Darstellungsproblemen kommen. Bei einigen älteren Grafikkarten kommt es zu Störungen, da diese kein „Multiplepass Mapping" unterstützen. Um dieses Problem zu lösen, ändern Sie in der CFG.ini „ForceMetalTwopass = 0" um in „ForceMetalTwopass = 1". Sollte **Arx Fatalis** auf Ihrem Rechner ruckeln, ist es angebracht die Bildschirmauflösung herabzusetzen und die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit zu verringern. Einen weiteren Performance-Schub erhalten Sie, wenn Sie die Soundqualität (EAX, A3D) verändern.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

wirken sich ebenfalls auf Fähigkeiten und Charakterwerte aus. Steigern Sie Geschicklichkeit, werden die Werte für Schleichen und Fingerfertigkeit erhöht. Eine bessere Konstitution steigert die Resistenz gegen Gift, verleiht Ihrer Figur mehr Lebensenergie und erlaubt es Ihnen außerdem, schwere Rüstungen zu tragen.

Die Story von **Arx Fatalis** ist größtenteils linear und erlaubt es kaum einmal, sich zwischen mehreren Möglichkeiten zu entscheiden. Erst nach etwa einem Viertel des Spiels erfahren Sie, wen Sie da verkörpern und was Ihre Aufgabe ist. Sämtliche Dialoge laufen vollautomatisch in Form von Cutscenes ab, die in Spielgrafik präsentiert werden. Die eigentlichen Zwischensequenzen bestehen aus statischen, gezeichneten Bildern. Neben dem Hauptplot gibt es kleinere Nebenaufgaben, die aber nicht unbedingt als Quest im Tagebuch auftauchen. Wenn Sie neugierig sind, gehen Sie einfach Hinweisen aus der Bevölkerung nach und erkunden die gigantischen unterirdischen Ebenen. Immer wieder kommt Spannung auf, und das ist eine der größten Stärken von **Arx Fatalis**. Durch dunkle Gänge pirschen, nie wissen, ob sich vielleicht hinter der nächsten Ecke ein Monster oder eine Schatzkiste befindet, die Geheimnisse in jedem Areal aufdecken – das motiviert und kitzelt die Nerven. Die Kämpfe laufen simpel ab: Per Knopfdruck wechseln Sie den Modus und vermöbeln den Gegner aus der Nähe oder spicken ihn aus sicherer Entfernung mit Pfeilen. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto stärker ist die Attacke. Wie die Zauber funktionieren, entnehmen Sie dem Kasten „Hokus Pokus Fidibus".

Auch die Hauptaufgaben sind sehr abwechslungsreich gestaltet und oft mit einer Prise Humor und Rätsel gewürzt. Beispielsweise müssen Sie einmal mit dem König der Goblins reden, aber er lässt keinen zu sich. Wenn Sie den Palast absuchen und gut beobachten, finden Sie zwei Dinge heraus: Der Koch bringt dem König immer wieder Kuchen und schiebt ihn unter der Tür durch. Und: Der König verträgt keinen Wein und kriegt davon Bauchschmerzen. Also suchen wir uns einen leckeren Kuchen, tränken ihn in Wein (in der Küche der Burg stehen leere Flaschen und ein Weinfass) und schieben die tückische Leckerei unter der Türe durch. Anschließend folgen wir dem Machthaber in seine Privatgemächer und unterhalten uns ungestört mit ihm. Die Sprachausgabe ist glasklar und professionell, und die Umgebungsgeräusche kommen der Atmosphäre der unterirdischen Welt zugute. Wer sich von einem Rollenspiel gern an der Hand durch die Handlung führen lässt und keinen Wert auf absolute spielerische Freiheit wie in **Morrowind** legt, sollte der Unterwelt von **Arx Fatalis** unbedingt einen Besuch abstatten. GEORG VALTIN

Durch dunkle Gänge zu pirschen und nie zu wissen, was sich hinter der nächsten Ecke befindet, motiviert und kitzelt die Nerven.



MEINUNG
GEORG VALTIN

Wenn ich in dunklen Gängen nie sicher sein kann, was als Nächstes kommt, treibt schon die Neugier zum Weiterspielen an.

Wer von Natur aus neugierig ist und gerne rumexperimentiert, wird sich in der Welt von **Arx Fatalis** pudelwohl fühlen. Edelsteine schürfen, Tränke brauen, angeln, Brot backen, Leute bestehlen, eine Bank ausrauben – es sind gerade die vielen Kleinigkeiten, die für immer neue Überraschungsmomente sorgen. Dass ich in die Gespräche und festgesetzte Handlung nicht eingreifen kann, stört mich da herzlich wenig. In diesem Fall brauche ich auch die praktisch uneingeschränkten Möglichkeiten eines **Morrowind** nicht: **Arx Fatalis** schafft es trotz aller Linearität, eine spannende Geschichte zu erzählen und macht den Spieler zu einem wichtigen Teil davon. Außerdem ist das Verhältnis von Kämpfen und Rätseln überraschend ausgewogen. Obwohl ich zunächst viel mit dem Schwert rumhantiert habe, finde ich den Bogen inzwischen viel eleganter – selbst wenn das Zielen auf bewegliche Objekte nicht ganz so einfach ist. Das macht aber allemal mehr Spaß als die Zuguck-Gefechte in **Neverwinter Nights**.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand
- cut / uncut - Info

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Age of Wonders 2	US	56,50	Dark Age of Camelot	DV	27,90
Age of Wonders 2 *	DV	42,90	Delta Force Task F.D. *	US	43,90
Airline Tycoon Evolut.	DV	31,50	Der Industriegigant 2*	DV	39,50
Anstoss 3	DV	9,90	Deus Ex	DA	19,89
Anstoss Meister Edition	DV	15,90	Deus Ex 2 *	EV	i.V.
Aquanox	DV	20,50	Diablo 2 Lord of Destr.	DV	28,90
Arx Fatalis *	DV	39,90	Die Gilde	DV	38,90
Baldurs Gate 2: Epos	DV	23,50	Die Hard Nakatomi Pl.	DA	27,90
Breed *	DV	45,90	Die Hard Nakatomi Pl.	DV	27,90
C+C: Generals *	DV	i.V.	Die Sims	DV	38,30
Civilization 3	DV	45,90	- Das volle Leben	DV	16,82
Clive Barkers Undying	DA	14,50	- Hot Date	DV	22,96
Colin McRae Rally 3 *	DV	i.V.	- Urlaub total	DV	22,50
Cossacks Europ. Wars	DV	19,90	Divine Divinity *	DV	43,90
Counter-Strike - JC	US	12,50	Doom 3 *	EV	i.V.
- Condition Zero *	EV	35,90	DTM Race Driver DVD*	DV	42,90
- Condition Zero *	US	i.V.	Duke Nukem Forever*	EV	40,85

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
- Manhattan ltd.Ed. *	DA	37,90	Grand Theft Auto 3	EV	42,39
- Manhattan Project	DA	26,90	Grand Theft Auto 3	US	62,90
- Manhattan Project	US	44,90	- Vice City *	DV	i.V.
Dungeon Siege	DV	45,90	Heroes of Might + M4	DV	42,50
Dungeon Siege	EV	39,90	Hotel Gigant	DV	39,90
Emergency 2 *	DV	i.V.	Icewind Dale 2 *	EV	i.V.
F1 2002	DV	42,90	Mafia *	DV	43,41
Fifa 2002	DV	42,90	Mafia *	US	66,90
FIFA WM 2002	DV	42,90	Mech Collection	EV	25,51
Global Ops	DV	42,90	Mechwarrior 4 - Clan *	DV	16,90
Gold Games 5	DV	19,50	- Inner Sphere *	DV	16,90
Gore	US	41,50	- Inner Sphere *	US	24,90
Gore *	EV	39,90	MoH: Allied Assault	DV	39,90
Gothic	DV	15,90	Might + Magic 9	DV	42,90
Gothic 2 *	DV	i.V.	Mobile Forces	DV	38,90
Grand Prix 4	DV	45,90	Monkey Island 4	DV	14,90
Grand Theft Auto 3	DV	44,90	Morrowind	DA	42,90

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Morrowind	EV	39,90	Serious Sam Sec. Enc.	DA	17,50
Morrowind *	DV	42,90	Sim City 4 *	DV	i.V.
- Limited Edition	US	49,90	Simon the Sorcerer 3D	DV	39,90
Moto GP *	DV	33,50	Soldier of Fortune 2	DV	37,90
Neverwinter Nights *	AS	49,90	Soldier of Fortune 2	EV	40,90
Neverwinter Nights *	DV	45,90	Spiderman: The Movie	DV	37,90
Neverwinter Nights *	EV	46,90	Star Wars Gal.Battlegr.	DV	22,90
Neverwinter Nights *	US	74,90	- Klonkrieg	DV	19,50
No One Lives Forever	DV	20,90	Star Wars: Galaxies *		i.V.
Op.Flashp. Resistance*	DV	27,90	Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	43,50
- Planet of War	DV	14,90	Star Wars: Jedi Kn. 2	EV	44,90
Port Royale	DV	39,90	Starcraft + Broodwar	DV	13,75
- Special Edition	DV	62,90	Stronghold	DV	25,90
Project IGI 2 *	EV	i.V.	Sudden Strike 2	DV	45,90
Quake 4 *	EV	i.V.	Sum of all Fears	US	49,50
Rainbow Six Raven S*	EV	i.V.	Swine	DV	14,50
Red Faction	DV	18,90	Syberia *	DV	36,50

Titel	Version	Preis
Tony Hawks Skater 3	DV	32,90
Train Sim.- Pro Train 2	DV	29,90
Unreal 2 *	EV	i.V.
Unreal 2 *	US	i.V.
Unreal Tournament 2*	EV	45,90
Unreal Tournament 2*	US	i.V.
Warcraft 3 *	DV	47,90
Warcraft 3 *	EV	46,90
- Collectors Edition *	US	116,90
Wizardry 8	EV	39,90

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Alle Preise in Euro, ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengebühr, kein Ladengeschäft, * Vorbestellung möglich und erwünscht.

20.6.2002

www.OKAYSOFT.de

SPARKS ADVERTISING, Tel.: +49/89/356377-0

Frisch auf den Tisch!

Leckere Sportclips aus der Fischperspektive.

FISH & CLIPS

Oskar

Dienstag bis Donnerstag um 18:30 Uhr

Mittendrin statt nur dabei



GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]



Tony Hawk's Pro Skater 3

Er ist so schön, er ist so toll, er ist der Tony – ein Idol ..." Mit solchen Ständchen wurde Skateboard-Profi Tony Hawk bei seinem Auftritt auf der E3 in Los Angeles zwar nicht empfangen – wobei, verdient hätte er es. Sowohl in der Half-Pipe als auch auf dem Bildschirm gehört er zu den Größten seiner Zunft. Und Activision tut alles, um die Fans bei Laune zu halten: mit immer neuen Tricks, spektakulären Locations, behutsamen Verbesserungen und unnachahmlichem Spielwitz. Nachdem **Tony Hawk 3** auch auf dem PC viele Fans gefunden hat, gilt Teil 4 als wahrscheinlich. Wir konnten bereits zum Gamepad greifen und den Nachfolger antesten: Freuen Sie sich auf noch abwechslungsreichere und größere Schauplätze (unter anderem Schule und Tiergarten), deutlich belebtere Straßen, noch bessere Animationen und detailliertere Texturen.



SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER



BERND REINARTZ ist Pressesprecher bei Activision Deutschland.

PC Games: Hat Tony Hawk außer bei der Namensgebung Einfluss auf das Spiel gehabt?
Reinartz: „Tony Hawk hatte einen sehr großen Einfluss auf das Spiel. Er war in die einzelnen Entwicklungsstufen involviert und hat auch einige Verbesserungsvorschläge an das Team von Neversoft weitergeleitet."
PC Games: Tony Hawk 4 wurde auf der E3 bislang nur für Konsolen angekündigt. Ist eine PC-Version wahrscheinlich?
Reinartz: „Ja, Teil 4 wurde noch nicht für den PC angekündigt. In der Historie von Activision wurde **Tony Hawk's Pro Skater** jedoch bisher auf allen Plattformen veröffentlicht."
PC Games: Kann man den Soundtrack auch als MP3 anhören?
Reinartz: „Ja, dazu geht man in das Setup, Menüpunkt ‚Data', ‚Musik', markiert die Soundtracks und zieht diese in seinen MP3-Player."
PC Games: Hat sich der Motion-Capturing-Darsteller etwas gebrochen bei den vielen riskanten Stunts?
Reinartz: „Ich glaube schon, dass einige Tricks bei den Aufnahmen in die Hose gegangen sind. Man hat die Stürze der Skater aufgezeichnet und diese in das Spiel mit eingebaut."
PC Games: Würde Tony Hawk alle Tricks des Spiels auch in Wirklichkeit beherrschen? An welchem würde er scheitern?
Reinartz: „Auch wenn Tony Hawk seit zehn Jahren zur absoluten Weltspitze im Skate-Bereich gehört und er auch immer neue Tricks und Trends erfunden und kreiert hat, kann selbst ein Tony Hawk keinen 3fachen Kickflip."
PC Games: Wann ist mit einem Inlineskate-Funsport-Spiel von Activision zu rechnen?
Reinartz: „Es wird kein Inlineskate-Spiel von Activision geben."

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von Tony Hawk 3

+	−
1. Fantastisches Leveldesign	1. Viel zu kurze Spielzeit
2. Ausgezeichnete Animationen	2. Zu wenige Mehrspielermodi
3. Kraftvoller Soundtrack	3. Kollisionsabfrage nicht immer korrekt
4. Präzise, einfach erlernbare Steuerung	4. Ungünstige Steuerungs-Voreinstellungen
5. Viel Abwechslung in den Missionen	5. Verwaschene Texturen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHNEIDER (17), Schüler aus Oberhausen
„Nach kurzer Eingewöhnung macht es einfach süchtig. Am Anfang freut man sich bereits über 10.000 Punkte und ahnt nicht, dass man nach zwei, drei Wochen versucht, die Million zu knacken. Schade nur, dass das Spiel gerade mal neun Levels hat. Dafür wird man auch nach dem 20. Mal noch mit neuen Charakteren belohnt."

TIMO MÜLLER (17), Schüler aus Castrop-Rauxel
„Am Anfang scheint das Spiel sehr schwierig, da man nur per Grinds und Manuals an den Highscore kommt. Aber nach einiger Zeit läuft es wie von selbst. Die Motivation des Spiels scheint am Anfang nicht gegeben, doch möchte man später mit allen Fahrern durchkommen, um sich die tollen Videos anschauen zu können."

JERRY WEYER (16), Schüler aus Moesdorf/Mersch
„Viel hat sich nicht gegenüber dem Vorgänger geändert. Doch die wenigen Änderungen sorgen für Motivation. Der Switch-Knopf erlaubt noch schönere Kombos und noch höhere Punktzahlen. Animationen und Soundtrack sind kaum zu übertreffen. Wenn man **THPS 3** etwas vorwerfen kann, dann die wenigen Levels und Spielmodi."

JONAS BÜTTNER (17), Schüler aus Lauf a. d. Pegnitz
„**THPS 3** macht wie immer sowohl solo als auch im Mehrspielermodus ungeheuren Spaß. Die Skater-Animationen sind sehr gut gelungen. Allerdings finde ich, dass sich im Gegensatz zum Vorgänger wenig verändert hat: Die deutlichsten Unterschiede sind, dass man beim Grinden die Balance halten kann, neue Tricks und mehr Klamotten."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	29%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
2	-	24%	FIFA Weltmeisterschaft 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
3	▲	12%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
4	▲	7%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
5	▼	7%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
6	▲	7%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
7	NEU	4%	Nascar Racing 2002 Season	Motorsport	Vivendi Universal
8	▲	4%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
9	▼	3%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
10	▼	1%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PANNENHILFE Liegen gebliebene Wagen verschwinden nicht einfach, sondern werden fachgerecht entsorgt.



Grand Prix 4

Die Weltmeisterschaft ist so gut wie entschieden. Wer immer noch nach Formel-1-Spannung sucht, **sollte auf seinem eigenen Monitor finden.**



RÜCKBLICK Manchmal reicht der Blick in die winzigen Spiegel nicht aus, dann muss diese Perspektive gewagt werden.

Ein Star wie Geoff Crammond darf gerne mal seine Allüren haben. Auf der Spielemesse E3 wollte er **Grand Prix 4**, seine jüngste Formel-1-Simulation, dem Fachpublikum nicht zeigen, da noch einige Programmfehler vorhanden waren. In den Wochen danach – der von Infogrames genannte Fertigstellungstermin war längst verstrichen – gab Crammond mit der gleichen Begründung keine testfähige Version an die Medien weiter. Erst Mitte Juni, als das Spiel zu hundert Prozent seinen Vorstellungen entsprach, verließ die Master-CD sein Büro. Das könnte zulasten der Umsätze gehen: Ungeduldige Zeitgenossen hatten längst eine unautorisierte und veraltete Vorabversion getestet, darüber hinaus hat Schumachers Kanada-Sieg die ohnehin schon gelangweilten Formel-1-Fans noch weiter verschreckt.

Immerhin hat Geoff Crammond mit **Grand Prix 4** eine wirklich bestens fahrbare Simulation abgeliefert. Innerhalb von nur zwei Jahren Entwicklungszeit haben er und sein Team völlig neue Grafik- und Sound-Engines erstellt, sämtliche Formel-1-Strecken per Satellit vermessen, die 22 Fahrzeugkarosserien der Saison 2001 bis ins letzte Detail nachgebildet und ein umfangreiches Telemetrie- und Setupsystem auf die Beine gestellt.

Grand Prix 4 bietet die Spielmodi Schnelle Runde, Rennen ohne Wertung und Weltmeisterschaft. Wie bereits in den Vorgängerversionen wird auf eine Fahrschule verzichtet, mit der sich die Fahrzeugbeherrschung trainieren ließe oder die uns wie beispielsweise **F1 2002** in die neuralgischen Punkte einer jeden Strecke einführt.

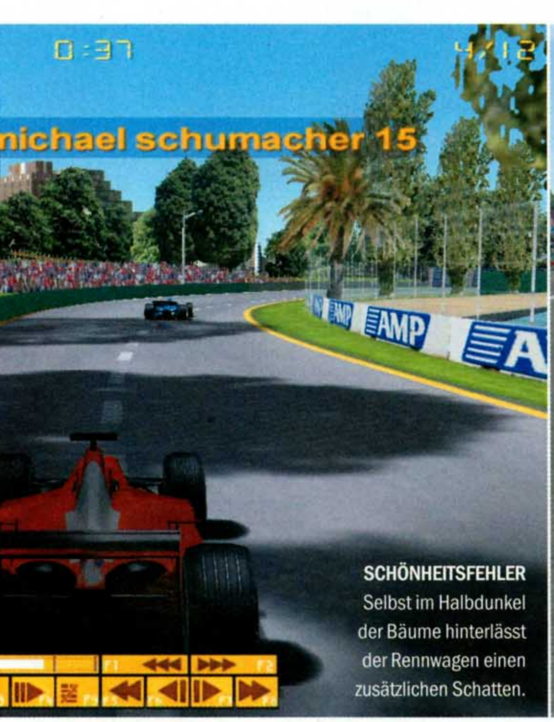
Die Schnelle Runde ist für Spieler gedacht, die auf die Jagd nach Zehntelsekunden gehen wollen. Immer und immer wieder wird die Strecke gefahren, mit jeweils identischen Wetterbedingungen, Fahrzeugzuständen und Gegnerpositionen. Die wirkliche Intention hinter diesem Modus ist zwar eigentlich der Hot-Seat-Mehrspielermodus (nacheinander fahren mehrere Spieler am gleichen Rechner unter identischen Bedingungen), angesichts der Abwesenheit einer echten Fahrschule eignet er sich jedoch bestens für Übungszwecke und zum Kennenlernen der Strecken.

> Immer wieder wird die Strecke gefahren, mit jeweils **identischen Wetterbedingungen, Fahrzeugzuständen und Gegnerpositionen.**

Damit der Spieler gelegentlich das Ziel erreichen und auch akzeptable Rundenzeiten auf den Asphalt legen kann, stehen ihm acht Fahrhilfen zur Verfügung. So unterstützt der Computer den Spieler dabei, den richtigen Gang auszuwählen, den Wagen rechtzeitig vor einer Kurve abzubremsen, das Lenkrad exakt einzuschlagen oder ein Durchdrehen der Reifen zu verhindern.

Das Erlernte wird man beispielsweise im Rennen ohne Wertung einsetzen. In diesem Spielmodus darf man ein ganzes Rennwochenende beweisen, was für ein Teufelskerl man doch ist. In zwei freien Trainings, einer Qualifikation, dem Warm-up und natürlich dem Rennen selbst hat man keine Zeit dafür, die Strecke zu erforschen. Stattdessen geht es um den Feinschliff am Fahrwerk und den Spoilern – und um hierfür sinnvolle Daten sammeln zu können, muss man bereits weltmeisterlich schnell und fehlerfrei fahren können. Jede komplette Runde wird in die Telemetrieaufzeichnung aufgenommen und steht beim nächsten Besuch der Boxengasse zum Abruf bereit. Über 20 Kurven beschreiben, was in jedem Moment der Runde im Fahrzeug vorgeht. Von der Motordrehzahl bis zur Belastung des linken Vorderrads wird so ziemlich alles aufgezeichnet, was sich in Zahlen fassen lässt. Mit ein wenig Übung und Kombinationsgabe lässt sich aus dem Graphengewirr dann herauslesen, wie Getriebe, Fahrwerk oder Spoiler zu verändern sind, um das Fahrzeug einige Zehntelsekunden schneller zu machen.

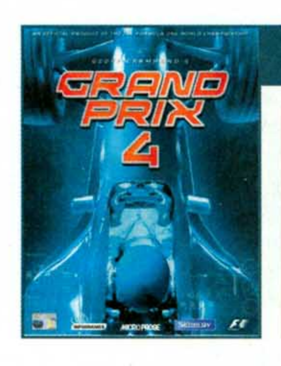
Das Setup ist ebenfalls von der Boxengasse aus zugänglich. Hier wählt man aus zahlreichen vorgegebenen Einstellungen die passende aus (je Strecke steht mindestens eine Qualifikations- und Rennabstimmung für trockenes und regnerisches Wetter zur Wahl) oder verändert das Fahrzeug nach eigenen Wünschen. Rund 60 Einstellungsmöglichkeiten bieten ausreichend Gelegenheit, sich auszutoben. Zwar ist beispielsweise die Anzahl der Heckflügel nicht wählbar, insgesamt gibt es aber derart viele Einstellmöglichkeiten, dass selbst der versierteste Mechaniker ein optimales Fahrzeug-Setup hinbekommen sollte. Wer nicht ge-



SCHÖNHEITSFEHLER Selbst im Halbdunkel der Bäume hinterlässt der Rennwagen einen zusätzlichen Schatten.



CHOREOGRAPHIE Alle 15 Mechaniker stehen zum Boxenstopp bereit. Auch der Lollipop-Mann ist dabei.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Daten der Saison 2001
- 17 Strecken
- Wechselnde Wetterverhältnisse
- Wechselnde Streckenverhältnisse
- Acht zuschaltbare Fahrhilfen
- Telemetrie
- Ein Fahrmodell

Zahlen & Fakten

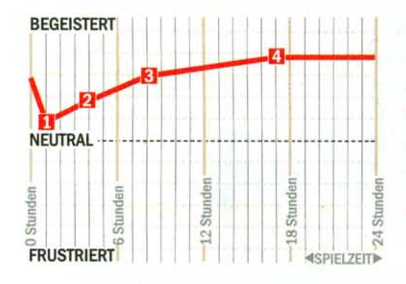
Genre:	Formel-1-Simulation
Vergleichbare Spiele:	Grand Prix 3, F1 2002
Entwickler:	Geoff Crammond
Vom gleichen Entwickler:	F1 Grand Prix, Grand Prix 2, Grand Prix 3
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	069-24449100
Offizielle Website:	www.grandprixgames.com
Website des Publishers:	www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	–
Beste Fansite:	www.grandprix4.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 1,24 /Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Beschränkung
Termin:	Juni 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	24 Stunden

Im Wettbewerb

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4	Pro & Contra
GRAFIK	**72**	**61**	**88**	⊕ Sehr detailliert und lebhaft ⊕ Nette, aber nicht spektakuläre Wettereffekte ⊕ In zahlreichen Stufen variierbar ⊖ Extrem hardwareintensiv
Detailreichtum Spielwelt	70	55	90	
Detailreichtum Objekte	74	70	87	
Vielfalt der Spielwelt	80	75	75	
Animation der Objekte	80	78	82	
Effekte	73	67	75	
SOUND	**75**	**40**	**76**	⊕ Schöne 3D- und Halleffekte ⊖ Etwas dünner Motorensound ⊖ Keine Kommentare
Musik	0	0	0	
Soundeffekte	75	50	73	
Stimmen/Kommentar	75	0	78	
STEUERUNG	**80**	**80**	**84**	⊕ Sehr exakte Fahrzeugsteuerung ⊕ Gute Vermittlung des Fahrverhaltens ⊖ Mit Tastatur keine Bestzeiten möglich
Bedienungskomfort/Navigation	85	65	70	
Präzision der Steuerung	82	84	86	
Übersichtlichkeit/Perspektive	79	75	85	
ATMOSPHÄRE	**58**	**46**	**57**	⊕ Individuelle Fahrerstärken ⊖ Boxenluder und Kommentare fehlen ⊖ Keine Vorstellung der Strecken
Spannung/Überraschungen	65	62	62	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	72	83	
Story/Dialoge/Kommentare	15	8	8	
Inszenierung	24	10	20	
SPIELDESIGN	**86**	**69**	**87**	⊕ Gute Fahrer-KI ⊕ Mächtige Telemetrie- und Setup-funktionen ⊖ Fehlende Fahrschule, Einführungsrunde, Safety-Car
Komplexität/Spieltiefe	85	82	88	
Einsteigerfreundlichkeit	90	73	82	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	85	75	85	
Verhalten der Computergegner	85	65	80	
Innovation	20	0	0	
MEHRSPIELERMODUS	**80**	**65**	**85**	⊕ Spaßiger Hotseat-Modus ⊖ Nur acht Spieler im Netzwerk ⊖ Versprochener Splitscreen-Modus fehlt
Abwechslung der Spielmodi	60	60	60	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	30	30	30	
Einstellungsmöglichkeiten	40	35	40	
TEST-AUSGABE:	PCG 07/02	PCG 09/00	PCG 08/02	
WERTUNG:	**77**	**74** (abgewertet)	**84**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve













1 Die Menüs sehen ja völlig anders aus! Und dennoch gibt es keine neuen Funktionen oder Spielmodi.

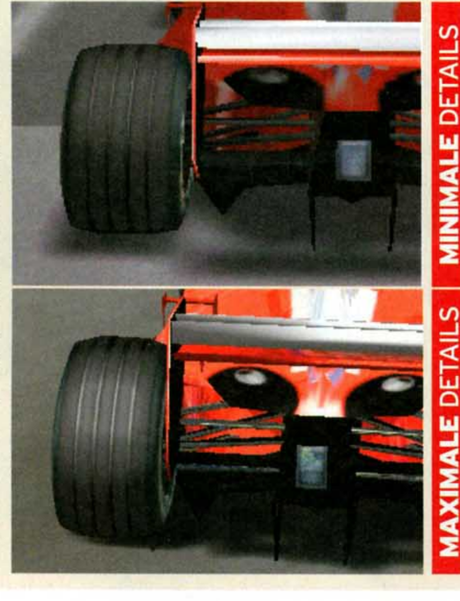
2 Eine Präsentation des Formel-1-Zirkus mit Boxenludern und Pace-Cars hätte nicht geschadet.

3 Telemetrie und Setup geben ihre Geheimnisse preis. Selbst die x-te Runde gelingt daher in Rekordzeit.

4 Auch nach Stunden ist **Grand Prix 4** eine echte, wenn auch wenig spannende Herausforderung.

Leistungs-Check

Grand Prix 4 lief bei vollen Details auf keinem getesteten Rechner mit mehr als 25 Bildern pro Sekunde. Richtig gut spielen lässt es sich daher nur mit qualitativen Einschränkungen. So können Sie die Geschwindigkeit des Spiels verbessern: Wählen Sie eine geringere Auflösung und verringern Sie die Texturenqualität im Spiel (Erweiterte Optionen); zudem sollten Sie die Qualität der Schatten vermindern. Umgebungstexturen, Spiegelansicht und Streckenrandobjekte bringen nur relativ geringe Performance-Vorteile.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

MEINUNG
HARALD WAGNER



Schade, dass wieder einmal nur ein einziges Fahrmodell angeboten wird. Ich möchte in einem Minardi gegen echte Ferraris und McLarens antreten.

Das Formel-1-Spiel dieser Saison ist **Grand Prix 4**, das weitaus besser aussieht als seine Konkurrenten und im Gegensatz zu selbigen Einsteiger wie Profis gleichermaßen anspricht. Zudem (und das ist eine ganz subjektive Feststellung) ist das Fahrgefühl von **Grand Prix 4** den entscheidenden Tick ausgeprägter, man spürt den Wagen und die Strecke einfach intensiver. Dennoch ist es schade, dass wieder einmal nur ein einziges Fahrmodell angeboten wird. Ich möchte in einem Minardi gegen echte Ferraris und McLarens antreten, nicht aber in einem Arrows gegen 21 andere Arrows.



GLAUBHAFT Die computergesteuerten Fahrer verhalten sich stets realistisch, ohne dabei langweilig zu sein.

nau weiß, was ein bestimmtes Schräubchen oder eine spezielle Feder bewirkt, darf auf die so genannte Gpaedia zugreifen. Dieses integrierte Nachschlagewerk beschreibt unter anderem die Aus- und Nebenwirkungen einer jeden Veränderung auf das Fahrverhalten und gibt allgemeine Tuningtipps.

Nicht nur die Spielmodi sind gleich geblieben, auch das Fahrmodell wurde kaum verändert. Es ist nun noch einen Hauch handlicher geworden, so dass man sich schneller im Fahrzeug wohl fühlt und früher erkennt, wenn es auszubrechen droht. Einsteiger dürften sich nun genauso angesprochen fühlen wie Formel-1-Enthusiasten, für die die **Grand Prix**-Serie ohnehin ein Pflichtkauf ist. Leider gibt es nach wie vor nur ein einziges Fahrmodell für alle elf vom Spieler fahrbaren Wagentypen. Unabhängig davon, ob man sich für einen Minardi oder einen Sauber entscheidet – jeder der eigentlich doch so verschiedenen Boliden fährt sich absolut identisch. Das gilt auch für die computergesteuerten Konkurrenten. Deren Fahrzeuge sehen zwar sehr unterschiedlich aus, haben aber ebenfalls völlig einheitliche Eigenschaften. Lediglich das individuelle Fahrgeschick sorgt dafür, dass nicht auch identische Rundenzeiten gefahren werden.

In **Grand Prix 4** stehen Streckenposten am Fahrbahnrand und schwenken ihre Fahnen, Stewards hasten zu verunglückten Fahrzeugen und eine komplette Boxencrew nimmt den Spieler zum Tanken und zum Reifenwechseln in Empfang. So weit wie in **F1 2002**, wo bis kurz vor dem Start sogar Boxenluder an den Wagen stehen, geht dies zwar nicht, dennoch tragen vor allem die unerwartet auftauchenden Stewards einen großen Teil zur Atmosphäre des Spiels bei. Die Grafik muss dafür sorgen, dass die Fahrphysik nicht der einzige Programmteil ist, der den Spieler in seinen Bann zieht. Da werfen dichte Baumreihen durchbrochene Schatten auf den schimmernden Asphalt, in den hochglanzpolierten Fahrzeugen spiegelt sich die Umgebung und die Stadtschlösser von Monte Carlo tragen Markisen. Mit den vielfältigen Details lässt **Grand Prix 4** seine Konkurrenten weit hinter sich, allerdings erreichen auch die Hardware-Anforderungen ungeahnte Höhen. Auf keinem unserer Testrechner gelang es, eine Wiederholrate von mehr als 30 Bildern pro Sekunde zu erreichen – für ein Rennspiel nicht eben ein berauschendes Ergebnis. Damit der Startvorgang flüssig vonstatten geht und nicht durch Rechenpausen verursachte Massenkarambolagen das Spiel beenden, greift **Grand Prix 4** zu einem Trick: Die Zeit läuft langsamer ab. Wie in Zeitlupe steuert der Spieler den Wagen in die ersten Kurven; erst wenn sich das Feld auseinander gezogen hat, wird auf die normale Geschwindigkeit zurückgeschaltet. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
GRAND PRIX 4

85

ENTWICKLER Simergy
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 20. Juni 2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Schöne Grafik
- + Intensive Fahrphysik
- − Lückenhaftes Regelwerk
- − Saisondaten aus 2001
- − Mangelhafte Atmosphäre

GRAFIK	88%
SOUND	76%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **F1 2002** oder **GRAND PRIX 3** mochten.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Warum müssen Simulationen immer den Charme einer technischen Gebrauchsanleitung haben? Ich will vor dem Monitor doch was erleben!

Ein Rennspiel ist ein Rennspiel ist ein Rennspiel. Der Allgemeinplatz, dass Räder nicht neu erfunden werden können, trifft bei kaum einer Spielart so zu wie bei Sport-Simulationen. Sei es Fußball oder eben Formel 1. Offizielle Sport-Lizenzen machen es dem Entwickler dann noch schwerer, innovativ zu sein. Bei **Grand Prix 4** musste erst jedes Pixel, jede Menüzeile vom Motorsport-Verband FIA abgesegnet werden. Schade, denn gerade der echte Formel-1-Zirkus liefert doch tollen Stoff für gesellschaftliche und sportliche Dramen. Sei's drum. Der eigentliche Kern der Simulation überzeugt auf ganzer Linie: Im Schalensitz haben Sie ein erstklassiges Fahrgefühl, bekommen umfangreiche Einstell- und Setup-Optionen und nicht zuletzt die beste Optik, seit es Formel-1-Spiele gibt. Was ich mir aber wirklich endlich mal wünschen würde, wäre etwas mehr „Rennsport-Flair". Die Menüs sind staubtrocken und die Gpaedia ist eine lustlose Ansammlung von Zahlen und Fakten. Und wann bekommen wir endlich die Rennsport-Fahrschule? Oder werden vernünftig in die Geheimnisse der Telemetrie und des Fahrzeug-Setups eingeweiht? In **Grand Prix 5**?

Moto GP: Ultimate Racing Technology



SONNENSCHUTZ Bei solchen Sonnenschirm-Halterinnen macht das Wegfahren gleich noch mehr Spaß.



TRAININGSLAUF Solche kurzen Hindernisstrecken müssen mit viel Gefühl durchfahren werden.



SCHRÄGLAGE Die Cockpit- und Helmkameras bieten nur wenig Sicht, dafür vermitteln sie viel Gefühl für das Bike.

Die Zweiradsaison hat längst begonnen, nun endlich kommt auch ein passendes Spiel zur Sommerfrische.

Die aufregendsten Motorräder der Welt will **Moto GP** simulieren, die schnellsten Motoren und die dicksten Reifen. Aber bereits bei der „Simulation" straft das Spiel seine Werbung Lügen: Schon nach wenigen Runden auf den zehn aus dem Motorradweltcup bekannten Strecken ist klar, dass die Entwickler ihr Augenmerk vor allem auf Spaß gesetzt haben. So fahren sich die Rennstrecken durch unrealistisch große Kurvenradien weitaus einfacher und harmonischer als ihre realen Vorbilder und die Fahrleistungen der Bikes unterscheiden sich streng genommen viel zu sehr voneinander, als dass sie in der gleichen Liga fahren könnten.

Das recht einfache Fahrmodell geht sofort ins Blut, auch wenn die Motorräder allesamt zu träge auf Lenk- und Bremsbefehle reagieren. Ein in vier Kapitel aufgeteilter Trainingsmodus hilft dabei, sich an das Verhalten der Maschinen zu gewöhnen, außerdem verdient man hier rollenspielartige Attributspunkte: Nach jeder abgeschlossenen Trainingseinheit kann man seine simulierten Lenk-, Brems-, Höchstgeschwindigkeits- und Beschleunigungsattribute verbessern, was wiederum das Handling im Meisterschaftsmodus vereinfacht. Zusätzlich bietet **Moto GP** einen Zeitfahr- und einen Arcademodus. Letzterer belohnt Überholvorgänge, Drifts und Wheelies mit Extrapunkten, mit denen anschließend neue Strecken, Bikes und Outfits freigeschaltet werden können.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL MOTO GP

ENTWICKLER Climax	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 21.06.2002
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA

- + Schöne Motorradgrafiken
- + Viele Spielmodi
- + Hohe Geschwindigkeit
- − Zähes Fahrgefühl
- − Schlichte Landschaften

GRAFIK	82%
SOUND	66%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOTO RACER 3** oder **DUCATI WORLD** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Was mir sehr gut gefallen hat, sind die zahlreichen Spielmodi.

Moto GP befindet sich auf dem schmalen Grat zwischen Fun-Racer und Simulation. Zwar sind alle Fahrer, Strecken und Motorräder der GP-Saison 2001 vorhanden, das Fahrmodell ist aber dennoch etwas zu schlicht und zu zäh ausgefallen, um einen Profifahrer noch herausfordern zu können. Auch die Grafik entspricht leider nicht unbedingt dem State-of-the-Art. Weder kann sie mit einer hohen Bildrate begeistern noch mit detaillierten, lebendigen Pisten. Dass beides möglich ist, haben nahezu sämtliche Rennspiele der letzten Monate bewiesen. Was mir hingegen sehr gut gefallen hat, sind die zahlreichen Spielmodi: Je nach Tagesform kann ich im Training mein Fahrgeschick auf die Probe stellen, im Arcade-Modus mit meinen Stuntkünsten angeben oder im Meisterschaftslauf wirklich einmal zeigen, was in mir steckt.



STAR WARS
EPISODE II
NOKIA 3410
Find your Force
Er ist willensstark. Rebellisch. Leidenschaftlich. Heldenhaft. Du auch? Erlebe Anakin Skywalker in Star Wars Episode II. Im Kino. Den passenden Look für dein Handy gibt's unter www.nokia.de/findyourforce. Dort kannst du auch das Nokia 3410 Mobiltelefon kennen lernen. Der Spielpartner mit Bild-Betrachter, Bild-Editor, tollen Xpress-on™ Art-Covern und vielem mehr.
NOKIA
STAR WARS
Club NOKIA
Du schaust dir Kinofilme nicht einfach nur an. Du erlebst sie mit. Werde Mitglied im Club Nokia und erlebe Star Wars-Bildschirmgrafiken und -Klingeltöne. Einfach preisgünstig herunterladen unter www.club.nokia.de
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
Funktionen sind netzabhängig. Fragen Sie bitte Ihren Netzbetreiber und/oder Diensteanbieter nach den verfügbaren WAP- und anderen Diensten. Die Verfügbarkeit bestimmter Produkte und Leistungen kann je nach Region variieren. Wenden Sie sich bitte an einen Nokia Vertragspartner in Ihrer
Nähe. Manche Dienste sind gebührenpflichtig. Alle STAR WARS-bezogenen Inhalte © 2002 Lucasfilm Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Verwendung.
www.nokia.de/findyourforce

Die 24 Stunden von Le Mans



IM DUNKLEN Wenn es Nacht wird, geht das 24-Stunden-Rennen in Le Mans erst so richtig los.

Da das **Fahrvergnügen auf der Strecke bleibt**, hält man maximal 24 Minuten durch.

Dramatik, Begeisterung und Anspannung sind das Markenzeichen des eintägigen Rennspektakels von Le Mans, die Audi gerade zum dritten Mal infolge gewonnen hat. Nachdem bereits vor knapp zwei Jahren die entsprechende PC-Umsetzung zum 24-Stunden-Rennen erschien, bringt Infogrames nun eine aktualisierte Version heraus. Neben dem Ausdauer-Event stehen verschiedene Meisterschaftsklassen, Zeitfahren sowie ein Mehrspielermodus für zwei Piloten (Splitscreen an einem PC) zur Auswahl. Der Fuhrpark umfasst aktuelle Modelle, unter anderem von Audi, Porsche und Chrysler. Blöd nur, dass die supergetunten Boliden und selbst futuristische Prototypen an das schwammige Fahrgefühl eines Kleinwagens mit Winterreifen erinnern. Wie üblich, schalten Sie mit Erfolgen neue Ligen, Strecken und Wagen frei. Wenn die Gegner um keinen Preis Platz machen wollen, dürfen Sie sie einfach von der Strecke schubsen. So etwas wie ein Schadensmodell gibt es nämlich nicht. Außerdem lässt die Grafik stark zu wünschen übrig: Die Texturen der Umgebung, Strecken und Wagen wirken blass, die Fahrzeugmodelle bestehen aus sichtlich wenig Polygonen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
24 STUNDEN VON LE MANS

ENTWICKLER	ANBIETER
Blue Fang Games	Infogrames

PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	Erhältlich

USK	SPRACHE
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: -
Internet: - — 2 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Authentischer Spielmodus
+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
− Veraltete, grobklotzige Grafik
− Schwammiges Fahrverhalten

Kategorie	Wertung
GRAFIK	64%
SOUND	74%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SEGA GT** oder **TOCA 2** mochten.

4x4 Evo 2


UNGENAU Obwohl sich die beiden Wagen noch nicht berühren, blockieren sie sich gegenseitig.


NUTZLOS Die Lichteffekte sind recht gut gelungen – allerdings sieht man sie nur im Rückspiegel.

Mit dem Jeep Kühe einfangen – kann so etwas Spaß machen?

Dieses Rennspiel ist eine der wenigen Offroad-Simulationen, die mehr als nur Rennen bietet. Gut versteckt in einem atemberaubend unübersichtlichen Menü wartet ein Karrieremodus auf seine Entdeckung, der alles hat, was ein Rennfahrer so braucht: Mit einem geringen Startkapital ausgestattet, kauft sich der Spieler einen Wagen und versucht, sein Glück zu machen. Dazu kann er an freien Rennen teilnehmen, in unterschiedlich schwierigen Ligen fahren, einem Team beitreten, aber auch so genannte Adventures bestehen. Dazu muss man in den unwegsamen Gebieten beispielsweise Dinosaurierknochen finden oder für Bauern Kühe jagen. Für jeden Erfolg kassiert man Geld, das man in Zubehör oder neue Wagen investieren kann. Technisch kann **4x4 Evo 2** leider nicht überzeugen. Die kahlen Landschaften laden genauso wenig zum Fahren ein, wie die Fahrphysik. Jeder der rund 70 Wagentypen springt wie ein Gummiball über die Felsen, die Kollisionsabfrage ist fürchterlich ungenau und ein Gefühl für das Fahrzeugverhalten will auch nicht so recht aufkommen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
4X4 EVO 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Terminal Reality	Take 2

PREIS	TERMIN
Ca. € 40,-	21.06.2002

USK	SPRACHE
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

52

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreicher Karrieremodus
+ Viele Strecken und Fahrzeuge
− Karge, langsame Grafik
− Unbefriedigende Kollisionsabfrage
− Unübersichtliche Menüs

Kategorie	Wertung
GRAFIK	48%
SOUND	68%
STEUERUNG	47%
ATMOSPHÄRE	33%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	35%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TEST DRIVE: OFFROAD** oder **4X4 EVOLUTION** mochten.

WM Nationalspieler

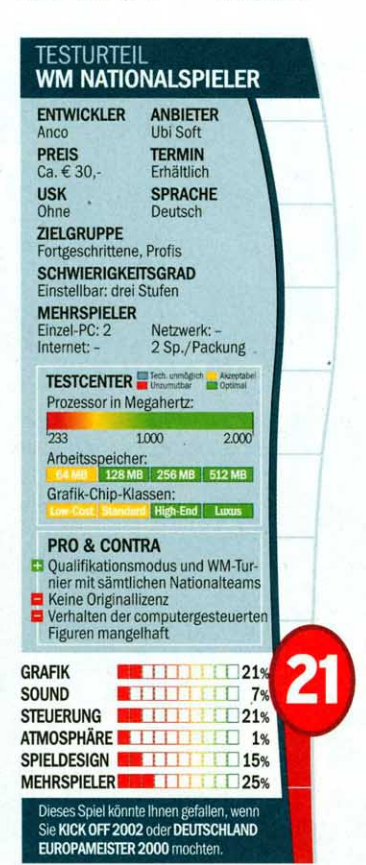


AUFGEFÄDELT Die Polonaise erfreut sich auch unter Fußballspielern großer Beliebtheit – jedenfalls in WM Nationalspieler.

WM Nationalspieler ist **peinlicher als der Auftritt der Franzosen** bei der WM. Rote Karte, Ubi Soft!

Ubi Softs Rezept zum eigenen WM-Spiel ist so einfach wie unverschämt: Man nimmt das dürftige **Kick Off 2002** (Wertung in PC Games: 21 %), ändert die Spielansicht von vertikal auf horizontal und baut alle Nationalmannschaften (ohne Originallizenz) sowie einen Qualifikations- und Endrundenmodus ein. Hey, fast hätten wir es nicht gemerkt, wirklich! Aber spätestens bei der katastrophalen Ballphysik, den unrealistischen Animationen und dem strohdummen Verhalten der Mit- und Gegenspieler ist es uns aufgefallen. Oder war es doch bei der blondinenkompatiblen Steuerung, die sich auf Richtungstasten sowie die Aktionen Pass und Schuss (Offensive) sowie Grätschen (Defensive) beschränkt? Da ist es kein Wunder, dass das Geschehen auf dem Rasen nur noch entfernt an Fußball erinnert. So etwas wie Taktik ist zwar in theoretischen Ansätzen durch einige wählbare Formationen gegeben, hat aber keine spürbaren Auswirkungen. An Anco, zu Amiga-Hochzeiten noch als Entwickler hochklassiger Fußball-Simulationen berühmt, scheint die Weiterentwicklung der vergangenen Jahre leider spurlos vorbeigegangen zu sein – schade. Wenn Sie eine Fußball-Simulation mit Weltmeisterschaft-Feeling wollen, kaufen Sie sich **FIFA WM 2002** von Electronic Arts.

GEORG VALTIN



TESTURTEIL
WM NATIONALSPIELER

ENTWICKLER Anco	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: -	Netzwerk: -, 2 Sp./Packung

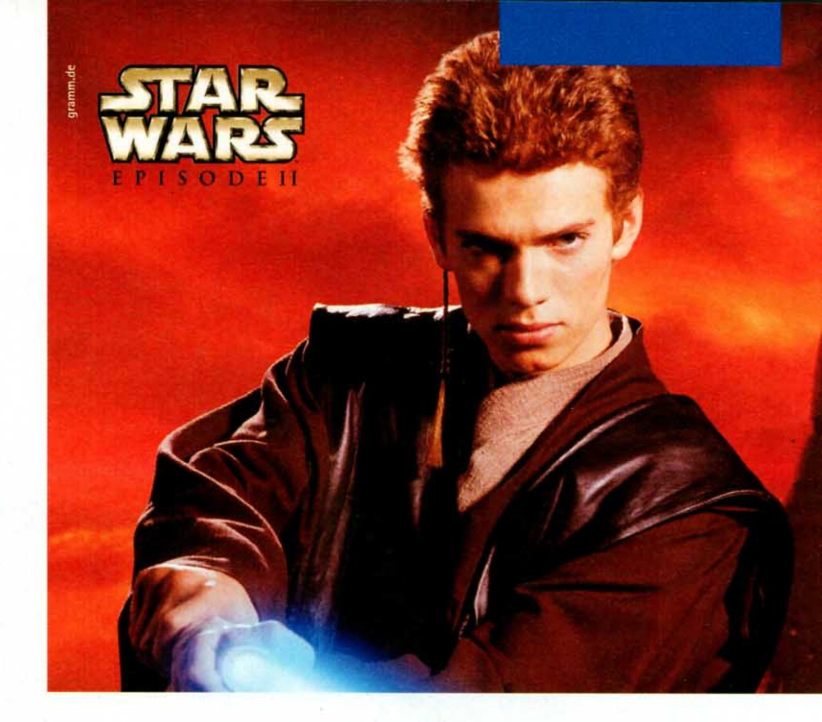
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Qualifikationsmodus und WM-Turnier mit sämtlichen Nationalteams
- − Keine Originallizenz
- − Verhalten der computergesteuerten Figuren mangelhaft

GRAFIK	21%
SOUND	7%
STEUERUNG	21%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	15%
MEHRSPIELER	25%

21

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICK OFF 2002** oder **DEUTSCHLAND EUROPAMEISTER 2000** mochten.



Hol dir Star Wars aufs Handy.

Find your Force! Du kannst den Look deines Nokia Mobiltelefons deinen Wünschen mühelos anpassen. Geh einfach auf www.club.nokia.de. Von dort kannst du gegen Club Nokia Credits, die virtuelle Währung im Club Nokia, neue Klingeltöne und Bildschirmgrafiken auf dein Handy herunterladen.*

Bildmitteilungen

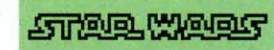




Betreiberlogos









Klingeltöne

Titelmelodie: STAR WARS MAIN TITLE
Marsch: THE IMPERIAL MARCH

Diese Leistungen gibt es exklusiv für Mitglieder im Club Nokia. Wenn du ein Nokia Mobiltelefon besitzt, aber noch nicht Mitglied im Club bist, dann solltest du dich jetzt kostenlos anmelden. So machst du noch mehr aus deinem Nokia Mobiltelefon. Club Nokia freut sich auf dich unter www.club.nokia.de

*Die folgenden Nokia Geräte unterstützen Bildmitteilungen, Betreiberlogos und Klingeltöne: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910 Mobiltelefone. Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810 Mobiltelefone und Nokia 9110i Communicator, 9210 Communicator, 9210i Communicator unterstützen Betreiberlogos und Klingeltöne. Nokia 5110 und 5130 Mobiltelefone unterstützen Betreiberlogos, Nokia 8110i Mobiltelefone und 9000i Communicator unterstützen Klingeltöne.

Copyright © 2002 Nokia Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und Nokia Connecting People sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Die Spezifikationen können sich ohne besondere Vorankündigung ändern. Einige Funktionen sind netzabhängig. Fragen Sie bitte Ihren Netzbetreiber und/oder Diensteanbieter nach den verfügbaren WAP- und anderen Diensten. Die Verfügbarkeit bestimmter Produkte und Leistungen kann je nach Region variieren. Wenden Sie sich bitte an einen Nokia Vertragspartner in Ihrer Nähe. Manche Dienste sind gebührenpflichtig. Alle STAR WARS-bezogenen Inhalte © 2002 Lucasfilm Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Verwendung.



www.club.nokia.de



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Port Royale (USK 12)
Handel und Abenteuer unter der Sonne der Karibik.-Riesige Spielwelt mit 60 Städten - 4 Nationen-Unzählige Missionen -3D Seeschlachten mit bis zu 20 beteiligten Schiffen-Multiplayer-Spiele mit bis zu 8 Spielern über Netzwerk und Internet!
44.-€
Port Royale
Gold, Macht und Kanonen
FUN...ACTION...CH
Industriegigant
(USK o.A.)
In IndustrieGigant 2 schlüpfst Du in die Rolle eines Unternehmers am Anfang des 20. Jahrhunderts!
44.-€
Neverwinter Nights (USK 12)
Neverwinter Nights - noch nie wurde ein Rollenspiel so sehnsüchtig erwartet! Von den Machern der Megahits Baldur´s Gate 1&2 und MDK!
Voraussichtlich ab 3.7. 2002 erhältlich!
PC CD-ROM
Neverwinter Nights
GP 4 (USK o.A.)
GP 4 - Nothing gets closer!
Grand Prix 4
JE
45.-€
Operation Flashpoint Resistance
(USK 16)
Operation Flashpoint: Resistance erweitert das Flashpoint-Universum um eine 100 km² große Insel mit Industrie-Gebäuden und nie zuvor gesehenen Landschaften.
Voraussichtlich ab 3.7. 2002 erhältlich!
Operation Flashpoint Resistance
29.-€



WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
(USK 12)
47.-€
Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.



So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

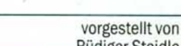
Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

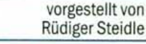
Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



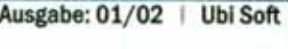
NEUZUGANG



Warcraft 3
Souverän setzt sich Blizzard mit der dritten Episode der Saga an die Spitze. Mit der berühmten Detailversessenheit schaffen die Echtzeit-Experten Missionen, so spannend wie Adventures.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **90**



Battle Realms
Nach einem halben Jahr auf dem Genrethron muss das Asia-Strategical von **C&C**-Erfinder Ed Del Castillo abdanken. Der Titel Vizekönig steht dem innovative Echtzeit-Mix aber auch nicht schlecht.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- | **88**

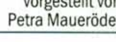


Empire Earth
Hunderte Truppentypen, Upgrades und ein weit verzweigter Technologiebaum, der von der Antike bis in die ferne Zukunft reicht, verleihen **Empire Earth** ei-ne gewaltige strategische Tiefe.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Auch wenn demnächst **Warcraft 3** erscheint: Der Mehrspielermodus des Science-Fiction-Bruders ist noch immer einen Blick wert. Schauen Sie unbedingt im Battle.Net vorbei!
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**

Mech Commander 2
Als Kommandant einer Truppe Kampfroboter bauen Sie zwar keine Basen, erleben dafür aber umso spannendere Scharmützel. Waffenwahl und 3D-Terrain sorgen für taktische Tiefe.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Maueröder



Black & White
Peter Molyneux hat die Fortsetzung zum Kreaturen-Aufzuchtspiel angekündigt, doch zur nächsten Heft-CD gibt's erst mal den umfangreichen Mehrspieler-Patch für B&W 1 mit sinnvollen Neuerungen.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- | **92**



Die Sims
Mit **Die Sims Online** (erscheint 2003 in Deutschland) wird das erfolgreichste PC-Spiel unter anderem um Objekt-Handels- und Chat-Funktionen erweitert. Die Wartezeit vertreiben vier (!) Zusatz-CDs.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**



Wiggles
Im Preis gesenkt, doch die Hardware-Anforderungen bleiben: Grafikkarten-Power vorausgesetzt, erschließt sich auf Ihrem Monitor eine riesige 3D-Zwergenwelt voller Abenteuer und kniffliger Quests.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **89**



Startopia
Die Missionen vergehen wie im Flug: Als Chef einer Raumstation sollen Sie Außerirdische anlocken, die es sich in Hotelbetten und Bars gemütlich machen. Witzige Ideen, ansehnliche 3D-Grafik!
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**



Die Siedler 4
Für Fortgeschrittene: Die nicht ganz leichten Missionen erfordern taktische Finesse, das vergnügliche Vor-sich-hin-Siedeln kommt zu kurz. Ein Kritikpunkt, der im nächsten Teil behoben werden soll.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Über zehn Jahre ist es her, seit der erste Teil seinen Erfinder Sid Meier zur Legende machte. Auch heute gehört **Civilization** zu den besten Spielen überhaupt, erst recht der aufpolierte dritte Part.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**

NEUZUGANG



Age of Wonders 2
Mit einer unglaublichen Vielfalt an Einheiten, Zaubersprüchen und Szenarien wartet **Age of Wonders 2** auf. Weitaus wichtiger: Die taktischen Optionen in den Kämpfen sind unerreicht.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- | **84**



Etherlords
Wie bei **Heroes of Might & Magic** führen Sie als General und Entdecker eine Fantasy-Armee durch unbekannte Lande. Innovativ: Gefechte tragen Sie im Kartenspiel aus, ähnlich wie in **Magic**.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- | **82**



Civ: Call to Power 2
Wer über die fehlenden Szenarien in **Civilization 3** schimpft, sollte einmal den Stiefbruder **Call to Power 2** ausprobieren. Der hält zum Budgetpreis wirklich spannende Missionen bereit.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **81**



Heroes of Might & Magic 4
Der **Heroes**-Effekt: Das bedeutet für Kenner der Serie spannende Fantasy-Schlachten bis tief in die Nacht. Kaum ein Spiel ist so suchterzeugend wie der berühmte Rollenspiel-Ableger.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION



vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
Endlich vom Stapel: Der **Patrizier 2**-Nachfolger samt 3D-Seegefechten versetzt Sie in eine riesige karibische Inselwelt. Hier können Sie als Kaufmann handeln, Pirat werden oder Schätze suchen.
Ausgabe: 07/02 | Big Ben Interactive | Preis: ca. € 45,- | **88**



Die Gilde
Stimmungsvolle 3D-Städte mit Jahres- und Tageszeiten bilden den Rahmen der Handelssimulation. Neben Ruhm und Wohlstand streben Sie auch nach politischen Ämtern, manchmal mit fiesen Tricks.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2002
Training, Aufstellung, Sponsoren, Transfers, Taktik, Stadion-Ausbau: Bei aller Komplexität ist der **FM 2002** auch für Einsteiger geeignet. Einzigartig: die Bundesliga-Daten der Saison 01/02.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**

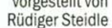


Patrizier 2
Wen **Anno 1602** nicht mehr fordert, der sticht bei **Patrizier 2** in See: viel Tiefgang, komfortabel zu steuern. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die **Gold-Edition** (siehe „Spielesammlungen").
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **85**

NEUZUGANG



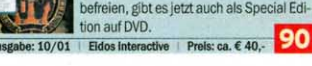
Der Industriegigant 2
Noch mehr Komplexität und Modelleisenbahn-Charme als im erfolgreichen Vorgänger: Wer als Industriegigant erfolgreich sein will, braucht Überblick und muss innovative Produkte entwickeln.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- | **84**



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE

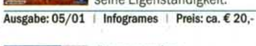


vorgestellt von Rüdiger Steidle



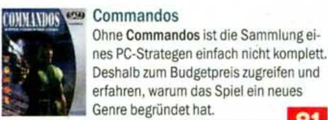
Commandos 2: Men of Courage
Den Taktik-Hammer, in dem Sie mit einem kleinen Spezialisten-Team U-Boot-Basen der Wehrmacht sabotieren und Gefangene befreien, gibt es jetzt auch als Special Edition auf DVD.

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- | **90**



Desperados
Das deutsche Taktikspiel ist nicht einfach nur „**Commandos** im Wilden Westen". Die liebenswerten Charaktere und eine Prise Action verleihen **Desperados** seine Eigenständigkeit.

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **87**



Commandos
Ohne **Commandos** ist die Sammlung eines PC-Strategen einfach nicht komplett. Deshalb zum Budgetpreis zugreifen und erfahren, warum das Spiel ein neues Genre begründet hat.

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- | **81**



Fallout Tactics
Verfrachtet die spannenden Kämpfe des Rollenspiel-Bruders in ein Taktikspiel, bei dem Sie zwischen Runden- und Echtzeit-Spielsystem wählen können. Leider leidet die Atmosphäre.

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- | **79**



Star Trek: Away Team
Von der Klasse eines **Commandos 2** ist **Star Trek: Away Team** zwar ein ganzes Stück entfernt. Das **Star Trek**-Thema stellt aber zumindest Fans der Serie zufrieden.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **79**

ACTION
EGO-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Kyle Katarn schnetzelt sich mit dem Laserschwert wieder durch Sturmtruppen und böse Jedis. Und ein weiteres Mal stellt Raven Software seine Ausnahmestellung als Ego-Shooter-Studio unter Beweis.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- | **90**



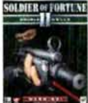
No One Lives Forever
„Gestatten: Archer. Cate Archer." Die coole Shooter-Agentin empfehlen wir nicht nur wegen des Hüftschwungs, sondern vor allem aufgrund des tollen Missions-Designs in der Game-of-the-Year-Edition.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- | **88**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Über ein MoH-Add-on war selbst auf der E3-Messe in Los Angeles nichts zu erfahren. Noch verkauft sich der Weltkrieg-Shooter bestens und die Online- sowie Mod-Community ist begeistert.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



Soldier of Fortune 2 (dt.)
Nach **Jedi Knight 2** der zweite Referenz-Ego-Shooter von Raven Software. Knallharte Söldner-Action: grundsolide, aber ohne die spielerischen Höhepunkte und „Magic Moments", die **Jedi Outcast** bietet.

Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,- | **84**



Aliens vs. Predator 2
Lust auf weiche Knie und aufgestellte Nackenhaare? Vivendis Kino-Adaption bietet eine haarsträubende Atmosphäre in drei Solo-Kampagnen als Marine-Soldat, Alien und Predator.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **85**



ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

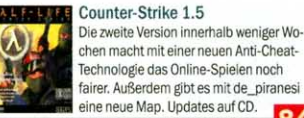
Operation Flashpoint
Sogar die US-Army ist auf den Geschmack gekommen, die **America's Army** jetzt mit einem eigenen Taktik-Shooter Rekruten anwirbt. **Operation Flashpoint**-Veteranen warten aber auf das Add-on.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- | **89**



Project I.G.I.
Noch lässt der **I.G.I. 2** auf sich warten. Wenn die Entwickler auch nur annähernd wieder das packende Schleich- und Sabotage-Szenario umsetzen können, dürfen Sie sich auf ein tolles Spiel freuen.

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **88**





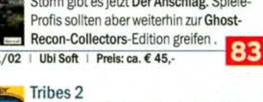
Counter-Strike 1.5
Die zweite Version innerhalb weniger Wochen macht mit einer neuen Anti-Cheat-Technologie das Online-Spielen noch fairer. Außerdem gibt es mit de_piranesi eine neue Map. Updates auf CD.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **84**



Ghost Recon
Frisch aus der Roman-Feder von Tom Clancy und den Coder-Tastaturen von Red Storm gibt es jetzt **Der Anschlag**. Spiele-Profis sollten aber weiterhin zur **Ghost-Recon-Collectors**-Edition greifen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **83**



Tribes 2
Der Taktik-Multiplayer-Shooter bietet eigentlich alles, was ein gutes Online-Spiel braucht. Dennoch ist der Funke nie auf die Community übergesprungen. Ende 2002 soll es **Tribes: Fast Attack** schaffen.

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

Deus Ex
J.C. Denton wird berühmter: Ein Kinofilm zum innovativen Mix aus Action, Abenteuer und Rollenspiel ist in Vorbereitung, ebenso wie ein zweiter Teil. Dessen Motor wird die **Unreal 2**-Engine sein.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Ganz reibungslos ist die Umsetzung des einzigartigen Action-Rennspiels von Konsole auf PC nicht gelungen: Viele Spieler klagen über schlechte Performance, die sich nur mit Tuning verbessern lässt.

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Ein bisschen angestaubt, aber immer noch genial ist sie, diese **Deus Ex**-ähnliche Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel. Für den Preis darf der Titel in keiner Spielesammlung fehlen.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **86**



Evil Twin
Da sage noch einer, Jump & Runs wären nur was für Kinder: **Evil Twin** spielt in einer abgedrehten und kunterbunten Albtraumwelt, die auch bei Erwachsenen ab und an für Gänsehaut sorgen sollte.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **85**



American McGee's Alice
Evil Twins härtester Konkurrent: **Alice** schlägt in dieselbe Kerbe und bietet ein ebenso verrücktes und farbenfrohes Albtraumabenteuer. Das ist im Gegenzug aber schon für 20 Euro erhältlich.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **84**

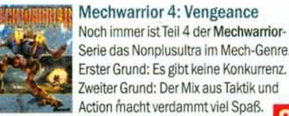
ACTION
SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Der Nachfolger zu **Aquanox** ist in Arbeit und soll Ende des Jahres erscheinen. Er trägt den Untertitel **Revelation** und wird Adventure-Elemente aus **Schleichfahrt** enthalten. Bis dahin: Vorgänger spielen!

Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,- | **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Noch immer ist Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie das Nonplusultra im Mech-Genre. Erster Grund: Es gibt keine Konkurrenz. Zweiter Grund: Der Mix aus Taktik und Action macht verdammt viel Spaß.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



Starlancer
Der beste Zeitvertreib bis zum Erscheinen von **Freelancer**: **Starlancer** ist Weltraum-Action im **Wing Commander**-Stil. Erhältlich mit **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** im **Microsoft Action Pack**.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **84**



Crimson Skies
Über den Wolken muss der Spaß grenzenlos sein. Ist er auch: in **Crimson Skies**, einer tollen Action-Simulation mit viel Story, viel Spielspaß und vielen Explosionen. Gibt's im **Microsoft Action Pack**.

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **83**



X: Beyond the Frontier
Seine Inspiration hat **Beyond the Frontier** von **Elite**: Weltraumschlachten, Handel, Story. Seine gute Wertung hat es von uns. Noch in diesem Jahr soll der Nachfolger, **X2: Die Bedrohung**, erscheinen.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Bis Ubi Softs **Lock-On** erscheint, bleibt **Eurofighter Tycoon** der einzige Jet-Simulator. Dank der Storyline dürfte **Eurofighter** aber auf Dauer das einzige Spiel mit Karriere-Modus bleiben.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- | **88**



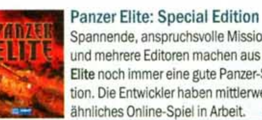
Comanche 4
Schwerelos über den Wolken – **Comanche** vermittelt das Schwebegefühl in einer einfachen, aber überzeugenden Weise. Jede Menge Action sorgt dafür, dass es nicht langweilig wird.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Die Flugsimulation **B-17** setzt Sie an den Steuerknüppel eines Zweiter-Weltkrieg-Bombers – aber auch an das Funkgerät, an die Bordkanonen, den Bombenschacht und den Verbandskasten.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite: Special Edition
Spannende, anspruchsvolle Missionen und mehrere Editoren machen aus **Panzer Elite** noch immer eine gute Panzer-Simulation. Die Entwickler haben mittlerweile ein ähnliches Online-Spiel in Arbeit.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Jede Menge Simulation, wenig Spiel. Wer realistisch simulierte Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs fliegen will, wird mit **Sturmovik** bestens bedient. Wer Unterhaltung sucht, sollte die Finger davon lassen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Daniel Kreiss



Rayman 2: The Great Escape
Jump & Runs sind leicht verständlich: Man springt, klettert und ballert, bis man die Welt gerettet hat. Die Perle im Genre ist spannend, herausfordernd – und dank des Cartoon-Helden humorvoll.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- | **83**



Adventure Pinball
Der PC schlägt die Spielhalle: Einen solchen optischen Rausch – mit dreidimensionaler Tischgrafik, bunten Effekten und dröhnenden Sounds – bietet kein herkömmlicher Flipper.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **79**



Ballerburg
Zwei Katapulte stehen sich in einigem Abstand gegenüber, zwei Spieler sitzen an den Kontrollhebeln. Wer trifft öfter? Los! DAS Multiplayer-Duell für „mal eben zwischendurch".

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Wenn sich die Zeichentrick-Kasper der Warner Brothers prügeln, kommen Sie um gute Laune nicht herum. Dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel stellt Ihnen zudem knackige Aufgaben.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **78**



Star Monkey
Das kleine Raumschiff ist nur von oben zu sehen; wie wild tanzt es um riesige Gegner und schießt aus allen Rohren: So war das früher in der Spielhalle und so ist es jetzt wieder am PC.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- | **75**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Daniel Kreiss



Die Flucht von Monkey Island
Full Throttle ist ein Adventure. **Full Throttle 2** wird ein Action-Adventure. Was lehrt das? Besser nicht auf eine Fortsetzung von **Monkey Island** als reines Rätselabenteuer hoffen.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



Grim Fandango
Lustig, bizarr, stilvoll, sarkastisch, vielleicht etwas abgehoben: Das 3D-Cartoon-Adventure von Tim Schafer stiftet Chaos im Reich der Toten – ein schräges Meisterwerk.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Es geht auch ohne Jokes: **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine packende Story über weltliche Intrigen und ungelüftete Geheimnisse – wie ein guter Roman über antike Mythen.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- | **78**

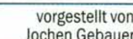
Monkey Island 3
Technisch ist es von vorgestern: kein 3D, keine Bumm-Bumm-Effekte – nur altmodische 2D-Comic-Grafik und Sprachausgabe. Aber: Es bleibt eines der besten Adventures aller Zeiten!

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **78**



Gabriel Knight 3
Detektiv Gabriel enträtselt die Tempelritter, stellt eine Vampirsekte und flirtet wie der Teufel. Der erste 3D-Titel der Traditionsserie. Technisch Mittelmaß, spielerisch ein Schwergewicht.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **72**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE


vorgestellt von Jochen Gebauer

The Elder Scrolls 3: Morrowind
Rollenspiel-Overkill: Gigantische Spielwelt, unzählige Quests, totale Handlungsfreiheit, wunderschöne Grafik, epischer Soundtrack. Ein Paradies für erfahrene Rollenspieler und neue Referenz.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **91**


Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Zwei Jahre sind genug – **Baldur's Gate 2** verliert die Spitzenposition und muss sich mit Platz 2 begnügen. Wer eine tolle Story und viele Quests sucht, darf aber immer noch bedenkenlos zugreifen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **89**


Gothic
Die Alternative zu **Morrowind**: ähnlicher Spielablauf, viel kleinere Spielwelt, straffere Handlung. Spätestens seit dem Zehn-Euro-Kampfpreis gehört **Gothic** in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**

NEUZUGANG

Neverwinter Nights
Zweischneidig: Der Einzelspielermodus von **Neverwinter Nights** hat gegen **Morrowind** keine Chance und fällt sogar im Vergleich zu **BG 2** ab. Der Mehrspielerpart ist hingegen die klare Genre-Referenz.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **84**

NEUZUGANG
Arx Fatalis
Sehr viel Atmosphäre, großartige Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt und eine spannende, wenn auch lineare Story machen **Arx Fatalis** zu einem gelungenen, klassischen Rollenspiel.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **83**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Erhitzte Gemüter: Die einen freuen sich über die tolle Grafik und das einfache Spielprinzip, die anderen regen sich über lasche Quests und die laue Story auf. Wir meinen: Süchtig macht's trotzdem.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Schade eigentlich: Auf der E3 gab's keine Anzeichen für eine Fortsetzung. Macht aber fast nix, denn im Internet päppeln immer noch Tausende ihre Charaktere hoch und sammeln Gegenstände.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Schon **Blade 2** gesehen? Wenn Ihnen das Wesley-Snipes-Gemetzels zu dünn war, dann spielen Sie doch **Vampire**. Von dessen gehaltvoller Story könnte sich Hollywood eine Scheibe abschneiden.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Der Oldie macht immer noch Spaß, kommt aber gegen die Konkurrenz nicht an. Wenn Sie ihn jedoch in einer Billigpreis-Ecke sehen, dürfen Sie gerne zugreifen – aber nur bei der englischen Version.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**

Nox
Und noch ein Spiel, das wohl nie eine Fortsetzung erhalten wird. Westwood werkelt lieber an **Generals**. Dabei kennen sich die **C&C**-Macher im Rollenspiel-Genre doch ganz gut aus – wie **Nox** beweist.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**

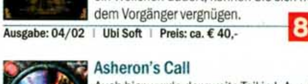
ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer


Dark Age of Camelot
Camelot-Fanatiker sollten sich den 29. Juni vormerken: Da findet in Washington das erste Fan-Treffen statt. Wenn das nichts für Sie ist, zocken Sie eine Runde – 249.999 andere Spieler machen das auch.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**


Anarchy Online
Die erste Erweiterung nimmt konkrete Formen an. Unter dem Titel **Shadowlands** soll das strikte Sci-Fi-Setting in metaphysische Bahnen gelenkt werden. Klingt komisch, aber wir sind trotzdem gespannt.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**


Everquest
Der auf der E3 gezeigte Nachfolger bietet bekannte Fantasy-Kost in wunderschöner Optik. Da es bis zum Erscheinen aber noch ein Weilchen dauert, können Sie sich mit dem Vorgänger vergnügen.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
Auch hier wurde der zweite Teil in L.A. präsentiert. Den Durchbruch will Microsoft dieses Mal mit einer völlig interaktiven Welt erreichen, bei der die Spieler in fast alle Vorgänge eingebunden werden.
Ausgabe: – | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**


Ultima Online
Nix Neues von der **Ultima**-Front: Die sporadischen Erweiterungen nimmt außerhalb der Community kaum jemand wahr, die Technik ist veraltet und der Nachfolger eingestampft. Da hilft auch keine E3.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Georg Valtin


Virtua Tennis
Gerade zeigte sich beim Grand-Slam-Turnier in Paris, dass Alberto Costa aus Spanien der beste Tennis-Sandmann ist. Die beste Simulation des weißen Sports ist unumstritten **Virtua Tennis**.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**


Links Championship Edition
So umfangreich ist kaum ein anderes Golfspiel: Sogar die Grifflänge der Schläger lässt sich individuell einstellen. Plätze gibt es dank des Platz-Editors in Hülle und Fülle auf einschlägigen Fan-Sites.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**


Jimmy White's Cueball World
Die wenigsten Queue-Schwinger wissen, was Snooker überhaupt ist. Egal, auch kneipentaugliche Pool-Billard-Varianten dürfen Sie in der Simulation mit akkurater Ballphysik auswählen.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**


Tennis Master Series
Die einzige Alternative zu **Virtua Tennis** und doch ein völlig anderes Spielgefühl. Statt schneller, arcadeartiger Ballwechsel stehen Simulationsaspekte deutlich im Vordergrund. Für Profis.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**


Microsoft Flight Simulator 2002
In steten Schritten mauserte sich Microsofts Flugsimulation zur Nummer 1 und sitzt dort seit Jahren ungefochten: Physikmodell, die Auswahl an Maschinen und Szenarien sind einfach einmalig.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Georg Valtin


FIFA 2002
Aktuelle Ereignisse in Japan und Südkorea sorgen dafür, dass Fußball-Simulationen Hochkonjunktur haben. Wer die beste davon will, muss sich **FIFA 2002** zulegen. Weltmeisterlich gut!
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**


FIFA 2001
Nicht mehr so ganz aktuell, dafür endlich preisgesenkt und für Nostalgiker mit einem Lothar-Matthäus-Bild auf der Schachtel. Hier funktioniert auch das Pass-Pass-Schuss-Tor-Prinzip noch.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **86**


FIFA Weltmeisterschaft 2002
Und wir dachten immer, 8:0 ist ein unrealistisches Ergebnis. Pustekuchen! Deutschlands Kicker aus Fleisch und Blut haben vollbracht, was die Pixelathleten vorgemacht haben: Respekt!
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**


FIFA 2000
Zum Freundschaftspreis kriegen Sie eine immer noch ordentliche PC-Kickerei, auch wenn Grafik, Datensätze und Präsentation veraltet sind. Eignet sich aber für ebensolche PCs hervorragend.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

UEFA Challenge 2001/2002
Wer hat nicht mit Leverkusen gelitten, als die Werkself wieder mal nur zweiter Sieger war? Machen Sie es besser und gewinnen Sie zumindest virtuell Europas wichtigste Fußball-Trophäe!
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS


vorgestellt von Georg Valtin


NHL 2002
Ob die Eishockey-Simulation in der 2003er-Version den Genrethron behaupten kann, ist fragwürdig: Gegenüber dem sehr guten **NHL 2002** fielen uns nur marginale Änderungen auf.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**


NBA Live 2001
Einmal mehr dominieren die L.A. Lakers die NBA-Saison. Langweilig, oder? Wer ein anderes Team mit der Meisterschale sehen will, findet mit **NBA Live 2002** dazu die passende Simulation.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **89**


Madden NFL 2002
Allein die bärbeißigen Fachkommentare von John Madden sollten für Football-Fans ein Kaufargument sein. Nicht? Dann die Masse an Spielzügen, Taktiken und die superbe Präsentation.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**


NHL 2001
Die Preissenkung ist hier das wesentliche Kaufargument. Die Unterschiede zu **NHL 2002** sind, abgesehen von veralteten Daten, eher technischer Natur, spielerisch sind beide Titel nahezu identisch.
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **86**


NHL 2000
Wer sich seit Jahren weigert, einen neuen PC zu kaufen, und ein Sportspiel sucht, kann mit **NHL 2000** nichts falsch machen. Alle anderen sollten eine Version mit höherer Jahreszahl wählen.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Harald Wagner


Colin McRae Rally 2.0
Trotz starker Konkurrenz noch immer die Nummer 1: Mit zahlreichen, perfekt fahrbaren Rallye-Autos der verschiedensten Klassen verhilft **Colin McRae** zum chronischen Schleudertrauma.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**

NEUZUGANG

Grand Prix 4
Eine wirklich schöne Optik, akkurate Strecken und vor allem das passende „Bauchgefühl" machen auch die vierte Version von **Grand Prix** wieder zum Spitzenreiter unter den Formel-1-Simulationen.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **85**


Moto Racer 3
Die zahlreichen Spielmodi sorgen für jede Menge Abwechslung. Leider haben hier offensichtlich etliche Programmierteams ihre jeweils eigenen Vorstellungen von Grafik und Bedienung beigetragen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**


Rally Championship 2002
Mehr Spielmodi, mehr Fahrzeuge, mehr Streckentypen – und dennoch schwächer als **Colin McRae**. Das Fahrgefühl verleitet einfach nicht so sehr Rasen und Driften, wie es ein Rallye-Spiel sollte.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**


Rally Trophy
In den 60ern und 70ern, als Rallye-Wagen noch Rallye-Streifen und schwarze Motorhauben hatten, war das Fahren noch harte Männerarbeit. Wer sich beweisen will, ist mit **Rally Trophy** bestens beraten.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
The Fast and the Furious – Tony Hawks dritter Auftritt auf dem PC ist eine schweißtreibende Skateboard-Simulation, die mit Tempo, Spielwitz und vielfältigen Aufgaben zahllose Kalorien verbrennt.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **91**


Need for Speed: Porsche
Fahrspaß pur: Mit **Need for Speed: Porsche** simuliert Electronic Arts das Fahrgefühl der Boxermotoren – von einer trockenen Simulation ist das Spiel aber (erfreulicherweise) meilenweit entfernt.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Ein Streckeneditor und schlechtere Grafiken sind die einzigen Unterschiede zur Nachfolgerversion der Skateboard-Sim, die mittlerweile für fast den gleichen Betrag im Handel angeboten wird.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**


Mat Hoffman's Pro BMX
BMX mag ein Produkt der wieder in Mode kommenden 80er-Jahre sein, doch wirklich out war dieser Sport nie. Auf der Jagd nach Punkten muss der Spieler Stunts, Tricks und Kombos ausführen.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**


Need for Speed: Brennender Asphalt
Ein Oldie: Das drei Jahre alte Rennspiel **Brennender Asphalt** zeigt, wie dürftig die Grafiken waren. Das Fahrgefühl ist nach wie vor herausragend, auch die Strecken setzen noch immer Maßstäbe.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **74**

Bleiben Sie auf dem **Laufenden**

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE™

Hardware | Software | Entertainment

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 49,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 01

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors
Klasse neue Kampagnen, die sich wie ein interaktives Geschichtsbuch spielen: Attila der Hunne, El Cid oder Montezuma. Dazu gibt's fünf neue Völker mit zwei Dutzend neuartigen Technologien. Ein Pflichtkauf!
Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



BG 2: Thron des Bhaal
Ein würdiger Abschluss des wegweisenden Rollenspiels. Reisen Sie tief in das Land Tehthys und decken Sie die Mysterien der Watcher's Keep auf. Dort gibt's Level 40 und bis zu 8.000.000 Erfahrungspunkte.
Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**



Diablo 2: Lord of Destruction
Satanischer Nachschub! Höhere Auflösung (800x600), zwei Charaktere (Attentäterin und Druide), ein neuer Akt (Barbaren-Hochland) und Bastler dürfen im Horadrim-Würfel neue Rezepte austüfteln.
Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**



Die Siedler 4: Die Trojaner
Das beste **Siedler 4**-Add-on: Eine Hauptkampagne mit dem neuen Trojaner-Volk plus je eine Maya-, Römer- und Wikinger-Kampagne. Neue Zaubersprüche gibt's für alle vier Völker. Toll: der Kooperationsmodus.
Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**



Die Sims: Party ohne Ende
Nicht nur für Partyhengste: Veranstalten Sie mit Ihren Sims unvergessliche Partys. Fünf neue Musik- und Tanzstile, jede Menge Deko und Outfits sorgen für Atmosphäre. Zur Stärkung gibt's Buffets und Bowle.
Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**



Grand Prix 3: Season 2000
Wer sich das neue **Grand Prix 4** nicht leisten will, bekommt mit diesem **GP 3**-Add-on die gleichen Saisondaten mit Sepang und Indianapolis: 17 Strecken, elf Teams, 22 Fahrer und eine F1-Enzyklopädie.
Ausgabe: 09/01 | Infogrames | ca. € 20,- **74**



Op. Flashpoint: Red Hammer
Eine komplett neue Kampagne mit 20 Missionen, die den Spieler als Teil der Sowjet-Mächte kämpfen lässt. Mit der neuen Hauptfigur Dimitri Lukin, neuen Stimmen mit russischem Akzent und neuen Zwischensequenzen.
Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Pharao: Kleopatra
Die **Königin des Nils** ist das einzige Add-on für das Aufbau-Spiel **Pharao**. In zwölf Szenarien erleben Sie die letzten Jahre des Neuen Reiches und erbauen Monumente wie die Grabkammern des Tutanchamun.
Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

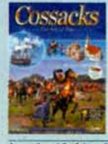
Tropico: Paradise Island
Paradiesische Zustände: Karibik-Diktatoren dürfen sich weiter in ihrer Bananen-Republik austoben. 20 Szenarien, ein Dutzend neuer Gebäude, Öko- und All-Inclusive-Touris machen das Herrschen aber nicht leichter.
Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**



Zeus: Poseidon
Einmal das sagenumwobene Atlantis beherrschen: In sechs Abenteuern mit 46 Episoden dürfen Sie in dem mythologischen Aufbau-Spiel alle Register der griechischen Götter- und Heldensagen ziehen.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**



Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Allierte und Sowjets erhalten insgesamt 30 neue Einheiten, für Multiplayer gibt's zehn kooperative Kampagnen. Eine Besonderheit sind die exotischen Schauplätze wie Hollywood, London, Kairo oder sogar der Mond.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**



Cossacks: The Art of War
Volles Programm: Fünf neue Kampagnen, zwei weitere Nationen, sechs Extra-Schiffe und historische Schlachten zum Nachspielen. Der Clou: Karten-Editor, Weltranglisten-System und bis zu 16fach größere Karten.
Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**



Die Siedler 4 Mission-Disk
Autsch! Da ist Morbus endlich besiegt und die unsteten Wikinger treten gleich den Römern und Mayas ans Bein. Also: erst fleißig aufbauen und einträglichen Handel treiben, dann erbarmungslos zuschlagen.
Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**



Die Sims: Hot Date
Hier springt der Funke über: Im prickelndsten **Sims**-Add-on versuchen Sie sich als Partnervermittler. Bringen Sie die Femme Fatale und den Latin Lover zusammen? Jede Menge neue Gegenstände und Aktionen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Die Sims: Urlaub total!
Entspannung vom Flirt- und Party-Stress? Dann schicken Sie Ihre Sims in den Urlaub auf die Ferieninsel oder in die Berge. Für Abwechslung sorgen Urlaubskatastrophen, Souvenirs und Postkarten.
Ausgabe 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **76**



Ghost Recon: Desert Siege
Spezialauftrag in Afrika: Sie befehligen Ihre Spezialeinheit in Äthiopien und Eritrea durch zehn staubige Missionen. Dieser Einsatz erfordert natürlich auch neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände.
Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**



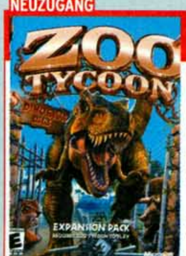
Icewind Dale: Herz des Winters
Alle guten Features von **Baldur's Gate 2**: höhere Auflösungen, wegklickbare Menüs, verbesserte KI und Edelstein-Säcke (nie wieder Shop-Arien). Facts: 5 Gebiete, 50 Zauber, 80 Items, hoher Schwierigkeitsgrad.
Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **82**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Komplett überarbeitet, erweitert der **Aufschwung der Hanse Patrizier 2** um 25 Missionen, Karrieremöglichkeiten zum Eldermann, einen Karten-Editor, Stadtgründungen sowie Wetter- und Jahreszeiten-Wechsel.
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

Sudden Strike: Forever
Wer spielt noch mit Zinnsoldaten, wenn es die Pixel-Kämpfer von **Sudden Strike** gibt? Im Add-on gibt es vier Kampagnen, 30 neue Einheiten, einen Karten- und Missions-Editor sowie ein verbessertes Interface.
Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**

NEUZUGANG



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs
Spannung im Tierpark: In sechs Szenarien managen Sie einen prähistorischen Zoo. Dabei hantieren Sie mit 20 Dino-Arten und über 100 neuen Gegenständen. Leider wenig Innovation zum Hauptprogramm.
Ausgabe: 08/02 | Microsoft | ca. € 30,- **72**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Op. Flashpoint Gold-Edition
Bald erscheint das zweite Add-on **Resistance** und Sie haben den Taktik-Shooter noch nicht gespielt? Mit der Gold-Edition bekommen Sie Hauptprogramm und Add-on **Red Hammer**.
Codemasters | ca. € 45,- **89**

Play the Games Vol. 3
Teils angestaubt, aber immer noch zu empfehlen. Und sei es, um die Sammlung zu komplettieren: **Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Outcast, Driver, Supreme Snowboarding.**
Eidos Interactive | ca. € 35,- **86**



Anno 1602 Königsedition
Lang dauert's nicht mehr, dann steht der Nachfolger **Anno 1503** vor der Tür. Zur Vorbereitung auf den Strategie-Knüller verordnen wir einmal das Hauptprogramm und das Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer.**
Infogrames | ca. € 20,- **85**



Patrizier 2 Gold-Edition
Der WiSim-Mix aus Handel, Krieg und Diplomatie bietet mit dem Add-on **Aufschwung der Hanse** jetzt neue Karrieremöglichkeiten, die den Spielumfang nahezu verdoppeln. Dazu gibt es einen Karten-Editor.
Infogrames | ca. € 28,- **85**



Mech Collection 1.0
Angriff der Blechkameraden: Das Actionspiel **Mech Warrior 4 Vengeance** mit Add-on **Black Night** und der Strategie-Vertreter **Mech Commander 2** vereinigen sich zu einem dicken Paket für Kampfroboter-Fans.
Microsoft | ca. € 40,- **84**



Sudden Strike Gold
Glücksgefühle für Pixel-Feldherren: 1.000 Einheiten pro Szenario und riesige Karten. Mit dem Hauptprogramm und dem Add-on **Sudden Strike Forever** dürfen Sie jedenfalls herumkommandieren, was das Zeug hält.
CDV | ca. € 45,- **84**



Ghost Recon: Collectors Pack
Für Tom-Clancy- und Taktik-Shooter-Fans gleichermaßen ein Schnäppchen: Neben Spiel und Add-on **Desert Siege** gibt's reichlich Bonusmaterial. In jedem Falle lohnenswerter als das neue Clancy-Spiel **Der Anschlag.**
Ubi Soft | ca. € 50,- **83**



Half-Life Generation 3
Keine Killer-Spiele, sondern „Killer-Applications" für ältere PCs: Singleplayer-Spaß mit **Half-Life** und den beiden Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift**. Für Online-Spieler: **Team Fortress Classic** und **Counter-Strike.**
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**



Pharao Gold
Zivilisationsgeschichte zum Nachspielen: Das Aufbau-Strategiespiel führt Sie zur Pharaonenzeit an die Gestade des Nil. Zusammen mit dem Add-on **Kleopatra** dürfen Sie Ihre Dynastie in eine goldene Zukunft führen.
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**



Earth 2150 – Collector's Edition
Meilensteine des Echtzeit-Strategie-Genres: Urgestein **Escape from the blue Planet** sowie die Fortsetzungen **The Moon Project** und **Lost Souls** alles zusammen in einer schönen, großen Box. Ideal für den Kamin.
Blackstar Interactive | ca. € 30,- **80**

Diablo 2 Battle-Chest
Blizzards Komplettpaket für die teuflische Dungeon-Klopperei. Mit **Diablo 2**, Add-on **Lord of Destruction** und Lösungsbuch können Sie wochenlang untertauchen, Charaktere hochpäppeln und Items sammeln.
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**



Play the Games Vol. 4
Spielen, bis der Arzt kommt: U. a. mit **Abdomination, Commandos 2, Daikatana, Frontschweine, Grand Prix 3, Sim City 3000, Slave Zero, Soul Reaver, Theme Park World, Tomb Raider 4, Urban Chaos, V-Rally 2.**
Infogrames | ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold-Edition
Das Klassiker-Paket für Echtzeit-Strategen bietet neben dem preisgekrönten Hauptprogramm auch noch das Add-on **Conquerors**: 50 Missionen, 18 Volksstämme, 25 neue Technologien. Was will man mehr?
Microsoft | ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold
Das Wuselvolk kommt in der Spielesammlung besonders goldig daher. **Siedler 4** und zwei Add-ons bieten Aufbau-Spaß ohne Ende: 14 Kampagnen, über 100 Missionen, zwei Mini-Games plus Bonus-Materialien.
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**



Gold Games 5
Ein großer Kessel Buntes für Vielspieler und Sammler: **Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Star Trek: Voyager – Elite Force, Pro Rally 2001** und **Warlords Battlecry.**
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**



Microsoft Action Pack
Freelancer kommt im Herbst, **Metal Gear Solid 2** im nächsten Jahr und **Crimson Skies 2** nur auf der Xbox: Lust darauf machen die Vorgänger **Starlancer, Metal Gear Solid** und **Crimson Skies** im Action Pack.
Microsoft | ca. € 35,- **84**



Voyager – Elite Force + Add-on
Alle Phaser auf Frag! **Elite Force 2** kommt noch in diesem Jahr. Bis dahin sollten nicht nur Trekkies den tollen Ego-Shooter ausprobiert haben. Im Add-on spazieren Sie durch die gesamte Voyager.
Activision | ca. € 30,- **84**

Anstoß Meister-Edition
Die Fußballmanager-Legende **Anstoß 3** und die Bolz-Sim **Anstoß Action** können Sie nicht nur im Paket kaufen, sondern auch spielen. Das Ergebnis: Erst managen Sie Ihr Team und dann schießen Sie es selbst zur Meisterschale.
Infogrames | ca. € 35,- **81**



Tomb Raider 2-4 Collectors Value
Lara-Mania auf DVD: Drei Amazonen-Action-Adventures am Stück. Dazu gibt es Bonus-Material für Hardcore-Fans: Add-on-Levels, Screensaver, Wallpapers, Browser-Design, Trailer und Poster-Motive.
Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**



Everquest Gold
Everquest 2 wirft seit der E3 seine Schatten voraus. Bis das Online-Rollenspiel aber 2003 erscheint, können Sie sich mit dem Vorgänger und seinen drei Add-ons in dieser Sonderauflage vertraut machen.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **80**

Abräumen und **sparen**



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware Athlon & Geforce

beschäftigt sich ausführlich mit den populärsten Hardwarekomponenten. Auf 72 Seiten werden alle Athlon- und Geforce-Prozessoren vorgestellt, dazu passend die besten Mainboards, Netzteile und Kühlkomponenten. Umfangreiche Praxisguides verhelfen Ihrem PC zu mehr Stabilität und Leistung. Dazu gibt es eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte lebensnotwendiger Treiber und Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

PC Games

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games (2 CDs und 1 DVD) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)
- ❒ „PC Games Testjahrbuch 2001" (Art.-Nr. 002052)
- ❒ „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002074)
- ❒ „PC Games Hardware Athlon & Geforce" (Art.-Nr. 002068)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

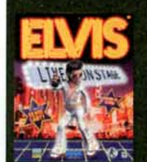
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Elvis

Durch einen TV-Werbespot des Autoherstellers Audi wurde er über Nacht weltberühmt, auf dem PC macht Wackel-Elvis allerdings eine jämmerliche Figur.

Anbieter: Koch Media | Preis: € 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	29	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

Warcraft 3

Die gute Nachricht: Wer ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel mit Basis-, Ressourcen- und Einheiten-Management erwartet, wird nicht enttäuscht. Die noch bessere: Zusätzliche Rollenspiel- und Adventure-Elemente machen Warcraft 3 zu einem der bemerkenswertesten Spiele der letzten Jahre.

Anbieter: Vivendi Universal | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Kohan: Arhimans Gift	77	08/02	€ 40,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Offroad	51	02/02	€ 15,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Primitive Wars	54	03/02	€ 25,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Takeda	59	02/02	€ 40,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Tropico	84	02/02	€ 25,-
UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
USA Raser	57	02/02	€ 35,-
Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
War Commander	52	02/02	€ 40,-
Warcraft 3	90	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Zanzarah	74	06/02	€ 40,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

Im Leben läuft nicht alles nach Plan.

„MAYBE BABY“ AB DEM 3. JULI AUF DVD UND VHS IM HANDEL ERHÄLTLICH.

www.tvtoday.de

Abends schon.



KNSK

TV TODAY. SCHÖNEN ABEND NOCH.

CLASSICS

Stronghold Deluxe



HEISSE SACHE Die Verteidiger schütten kochendes Öl auf die Angreifer.

Auf der Mauer auf der Lauer steht ein Bogenschütze.

Burgen basteln, beschützen und belagern – im Aufbau-Strategiespiel **Stronghold** haben Sie als mittelalterlicher Fürst alle Hände voll zu tun. Im Burghof schwitzen Pfeilmacher, Schmiede und Gerber für die Rüstungsindustrie, Apfelhaine und Rinderfarmen sichern den Soldaten volle Teller. Mit Palisaden, Mauern, Zinnen und Türmen schützen Sie die wertvollen Betriebe. Alle paar Minuten rückt eine gegnerische Armee an. Dann zeigt sich, ob Sie Ihre Verteidigungsanlagen sorgfältig geplant und genügend Armbrustschützen aufgestellt haben. In anderen Missionen tauschen Sie die Rollen und müssen selbst aufseiten der Angreifer eine Festung erstürmen. So spielt sich **Stronghold** erfrischend anders als die Konkurrenz im Echtzeit-Lager. Einzig die Langzeitmotivation leidet unter den wiederholten Aufbauschlachten, auch mit den neuen Missionen der Deluxe-Variante.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL CLASSICS
STRONGHOLD DELUXE

ENTWICKLER	ANBIETER
Firefly Studios	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

84

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** oder **DIE SIEDLER 4** mochten.

Star Wars Episode I - Collector's Pack



Im **Collector's Pack** zum ersten **Star Wars**-Prequel bündelt THQ das Rennspiel **Racer** mit dem Action-Adventure **Die Dunkle Bedrohung** und der Multimedia-CD **Magie eines Mythos**, die Bonusmaterialien wie Set-Zeichnungen und Fotos zu **Episode I** enthält. Kann man sich über den Kinofilm noch streiten, sind die drei Lizenztitel definitiv bestenfalls Mittelmaß.

TESTURTEIL CLASSICS
STAR WARS EP I C. PACK

ENTWICKLER	ANBIETER
Lucas Arts	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

44

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BEAM BREAKERS** oder **INDIANA JONES 5** mochten.

Giants: Citizen Kabuto



Wo Kabuto zuhaut, wächst kein Gras mehr. Der King-Kong-Verschnitt ist einer der drei Protagonisten, mit denen Sie sich im Actionspiel **Giants** auf einem fernen Planeten austoben. Mal schützen Sie mit Mini-Soldaten ein Dorf, mal lassen Sie mit der Wassernixe Delphi Feuerzauber auf Gegner niedergehen, mal stapfen Sie mit Kabuto durch die Landschaft. **Giants** sprüht vor neuen Ideen und Spielwitz, frustriert aber wegen der fehlenden Speicherfunktion.

TESTURTEIL CLASSICS
GIANTS: CITIZEN KABUTO

ENTWICKLER	ANBIETER
Planet Moon	Avalon
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	31.07.2002
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

78

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MDK 2** oder **F.A.K.K. 2** mochten.

Airline Tycoon Evolution



Nach der **First Class Edition** ist **Airline Tycoon Evolution** bereits die zweite Neuauflage des unverwüstlichen WiSim-Klassikers. Durch geschicktes Management sollen Sie eine kleine Fluglinie zu Ruhm, Geld und Marktdominanz führen. Neben zehn zusätzlichen Missionen (insgesamt 30) haben sich die Entwickler zwei neue Spieloptionen ausgedacht: Sabotageakte zwingen die Konkurrenz in die Knie, am virtuellen Reißbrett entwerfen Sie eigene Superflieger.

TESTURTEIL CLASSICS
AIRLINE TYCOON EVOLUTION

ENTWICKLER	ANBIETER
Spellbound	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

72

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TROPICO** oder **SOFTWARE TYCOON** mochten.

CLASSICS: ALLE BUDGET-SPIELE DER LETZTEN MONATE VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Airline Tycoon Evolution	Monte Christo	72	€ 40,-
Anachronox	Eidos	79	€ 20,-
NEU Art of Magic	Virgin Interactive	69	€ 11,-
NEU Bleifuß Offroad	Virgin Interactive	69	€ 11,-
C&C: Theater of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Cossacks: European Wars	CDV	77	€ 20,-
Delta Force 2 & Rogue Spear	Ubi Soft	75	€ 20,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Die Siedler 4	Ubi Soft	85	€ 25,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Earth 2150 - Collector's Ed.	Blackstar Multimedia	80	€ 30,-
Extreme Racing Pack	Vivendi Universal	60	€ 20,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Gangsters 2	Eidos	55	€ 20,-
NEU Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Half-Life Generation Pack v3	Vivendi Universal	82	€ 30,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
NEU Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Legendary Lords-Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Monkey Island 4	Electronic Arts	84	€ 15,-
Myst – Die Trilogie	Ubi Soft	60	€ 55,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Oni	Take 2	71	€ 8,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Fishtank	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
NEU Star Trek: New Worlds	Virgin Interactive	58	€ 11,-
ST: Voyager – Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
NEU SW Ep. I – Collector's Pack	THQ	44	€ 15,-
NEU Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
NEU Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Eidos	68	€ 20,-
Tomb Raider 2-4 – DVD	Eidos	86	€ 50,-
Totally Tycoon	Blackstar Multimedia	80	€ 20,-
Tribes 2	Vivendi Universal	82	€ 13,-

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

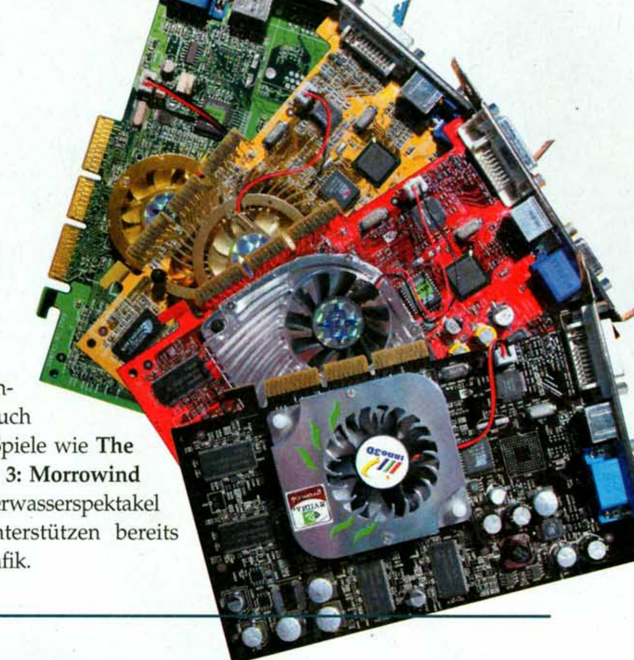
Jetzt im Zeitschriftenhandel.





Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen. Sparsame 3D-Fans rüsten auf eine günstige DirectX-8-Karte um (Radeon 8500/LE, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2002** in voller Grafikpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4200-DT64	MSI	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 225,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,6
Xtasy Ti-4600 R	Visiontek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 570,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
V8440/TD	Asus	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 415,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4400-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6

Hardware-**Referenzen**



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	114,-
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	144,-
V7700TIVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	174,-
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	119,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	379,-
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	429,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	259,- L
V8420/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	269,-
V8420 Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	329,- L
V8440 DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	319,-
V8440/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	339,-
V8440 Deluxe +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	399,- L
V8460 Ultra DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	449,-
V8460 Ultra/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	469,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	519,-

CREATIVE	MB / Chip	€
3D Blaster 4 MX440 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
3D Blaster 4 MX460 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	159,-
3D Blaster 4 Ti4200 +TV-out	64-DD / GF4 Ti 4200	259,-
3D Blaster 4 Ti4400 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
3D Blaster 4 Ti4600 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4600	479,-

ABIT	MB / Chip	€
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	79,-
Siluro GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	129,-
Siluro GF4 MXPro +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	179,-
Siluro GF3 Ti 200 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	189,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	469,-

SP7200T2 Pure
SPARKLE-Grafikkarte
NVIDIA GeForce4 Ti 4200, 64 MB DDR-RAM, AGP, retail
€ 199,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	69,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	74,-
SP7000T2 +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	149,-
SP7000T2 +TV-out +DVI	128-DD / GF3 Ti 200	164,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	89,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	114,-
SP7100M4 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	124,-
SP7100M6 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
SP7200T2 +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	249,-
SP7200T4 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	299,-
SP7200T6 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	414,-

MSI	MB / Chip	€
MX400D-T64	64-DD / GF2 MX-400	84,-
G2TiVX Pro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	99,-
G3Ti200 Pro-VT +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	179,- L
G3Ti200 Pro-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	179,- L
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	129,-
G4MX460-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	179,-
G4Ti4200-TD +TV-out +DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	209,-
G4Ti4200-TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	249,-
G4Ti4400-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	319,-
G4Ti4600-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	429,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF3 Ti/480 XP GS +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	299,-
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	244,-
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	389,-
GF3 Ti/550 XP +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	389,-
GF3 Ti/550 XP GS +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	409,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	109,-
GF4 Pro/600 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF4 MX-440	129,-
GF4 Pro/650 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF4 MX-440	159,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	179,-
GF4 Ultra/650 +TV-out +DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	219,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	299,-
GF4 Ultra/700 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti 4600	539,-

AOPEN	MB / Chip	€
PA256 Deluxe II +TV-out	32-DD / GF2 GTS Pro	69,-
GF4MX420-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	119,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
GF4MX460 +VIVO +DVI	64-DD / GF4 MX-460	199,-
GF4Ti4200 +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	259,-
GF4Ti4400 +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	389,-
GF4Ti4600 +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD		normal	AMD-box
Duron™	850 MHz	44,-	
Duron™	900 MHz	49,-	
Duron™	950 MHz	54,-	
Duron™	1,0 GHz	59,-	
Duron™	1,2 GHz	69,-	84,-
Duron™	1,3 GHz	89,-	104,-
Athlon™ TB		a.A.	
Athlon™ XP 1600+	1,4 GHz	114,-	
Athlon™ XP 1700+	1,46 GHz	124,-	144,-
Athlon™ XP 1800+	1,53 GHz	139,-	159,-
Athlon™ XP 1900+	1,6 GHz	174,-	194,-
Athlon™ XP 2000+	1,66 GHz	209,-	229,-
Athlon™ XP 2100+	1,73 GHz	269,-	289,-

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	84,-	94,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	94,-	104,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz	104,-	114,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz	a.A.	139,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		139,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		159,-
P III (Sl1)	100	256	1,0 GHz		299,-
P III (FC2)	133	256	1,13 GHz		179,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		219,-
P III (FC2)	133	256	1,2 GHz	189,-	199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		309,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		439,-
P4 (So423)				a.A.	a.A.
P4 (So478)		256	ab 1,4 GHz	a.A.	a.A.
P4 (So478)		512	1,6 GHz		199,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz	234,-	249,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz	279,-	294,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz		359,-
P4 (So478)	533	512	2,26 GHz		359,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		599,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		599,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		899,-

RAM

OEM				€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	29,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	49,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	94,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	29,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	49,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	119,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333	69,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	134,-

SAMSUNG original				€
DIMM	128 MB	DDR	PC266	33,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	57,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333	84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	169,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	64,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800 ECC	74,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	124,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800 ECC	139,-
RIMM	512 MB	RDRAM	PC800	329,-
RIMM	512 MB	RDRAM	PC800 ECC	359,-

CORSAIR XMS					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-233	CL2	124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-233	CL2	229,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		159,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400		279,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	34,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	59,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	134,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	34,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	59,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	134,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

MAINBOARDS

SOYO Mainboard
K7V Dragon Ultra Platinum
silberne Platine
Sockel A, VIA Apollo KT333, 3x DDR-RAM, 2x U-133, 2x U-133 RAID, 5x PCI, 2x USB, 2x USB 2.0, Sound, LAN, ATX
€ 239,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V133-C	SoA-KT133A	S	114,-
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	S	124,-
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	94,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	144,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	149,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	179,-
A7A266-E +Sound	SoA-Mag1	S/D	104,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	139,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	D	159,-
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	199,-
A7N266-E +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	219,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	104,-
TUSL2 +Sound+VGA	FC2-815E	S	144,-
P4S533 +Sound+LAN	So478-645DX	D	149,-
P4B +Sound	So478-845	S+	144,-
P4B-E +Sound+RAID	So478-845	S+	159,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	189,-
P4B533-V +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	249,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	199,-
P4T533 +Sound+LAN inkl. 256 MB RIMM PC1066	So478-850E	R	399,- L

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	79,-
GA-7VTXE+ +Sound	SoA-KT266A	D	109,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	134,-
GA-7VRX +Sound	SoA-KT333	D	129,-
GA-7VRXP +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	159,-
GA-7DXR+ +Sound+RAID	SoA-761	D+	134,-
GA-6VTXE	FC2-133T	S+	89,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	134,-
GA-8IRXP +Snd+LAN+RAID	So478-845D	D+	189,-
GA-8IGX +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	179,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	239,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3L+ +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
EP-8KHAL+ +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	134,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	169,-
EP-4GLA +Sound+VGA	So478-845GL	D	149,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S: SD-RAM
D: DDR-RAM
R: RD-RAM
+ : auch ECC
* : nur ECC Registered

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6378 (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-KLE133	S	84,-
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	89,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	149,-
KT3 Ultra +Sound	SoA-KT333	D	124,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID	SoA-KT333	D	159,-
MS-6390-L (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-KM266	D	109,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	124,-
K7N420 Pro +Snd+VGA+LAN	SoA-nForce	D	149,-
K7D Master-L Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	339,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	89,-
694T Pro Rev. 5 +Sound	FC2-133T	S+	89,-
845 Pro2-C +Sound	So478-845	S+	119,-
845 Ultra-AR +Snd+RAID	So478-845D	D	134,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	169,-
845E Max2-BLR Bluetooth +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	219,-
845G Max-L +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	179,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	179,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KT7A	SoA-KT133A	S	109,-
KX7-333	SoA-KT333	D	144,-
KX7-333RAID +RAID	SoA-KT333	D	174,-
AT7 MAX +Snd+LAN+FW+RAID	SoA-KT333	D	219,-
BD7II +Sound+LAN	So478-845E	D	149,-
TH7II-RAID +Sound+RAID	So478-850	R+	229,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	59,-
K7VTA2 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	89,-
K7VTA3 3.0+Sound	SoA-KT333	D	89,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	74,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	79,-
P4S5A +Sound	So478-645	S/D	89,-
P4IBAD +Sound	So478-845D	D	99,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	169,-
K7V Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	149,- L
K7V Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	219,-
Dragon Ultra Platinum silberne Platine, +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	239,-

Volcano 7
THERMALTAKE CPU-Lüfter
geeignet für AMD Duron™, Athlon™ & Athlon™ XP bis 2,3 GHz, Kühlkörper aus blauem Aluminium, 80x60x80 mm (BxHxT), max. 39 dB(A)
€ 34,-

CPU-LÜFTER

ALPHA	€
PAL 6035 Silent	39,-
PAL 8045 Power	69,-

COOLERMASTER	€
HHC-001 Head Pipe	54,-
weitere Modelle	a.A.

GLOBALWIN	€
TAK68	34,-
CAK68 II	64,-

THERMALTAKE	€
Dragon Orb 3	39,-
Volcano 5	19,-
Volcano 6CU+	24,-
Volcano 7	34,-

Diverse	€
ARTICCOOL SuperSilent	24,-
KANIE Hedgehog 294M	39,-
PAPST	a.A.
ZALMAN CNPS 5100	64,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

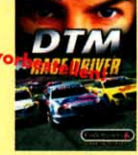
Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Dark Age of Camelot	34,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Dungeon Siege	44,-
GTA 3	44,-
Morrowind	44,-
Port Royale	44,-
Spiderman - The Movie	39,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stirb Langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Sudden Strike 2	44,-

Action	€	
Alien vs. Predator 2	44,-	
Alone in the Dark - The new Nightmare	19,-	
Aquanox	24,-	
Blood Omen II	44,-	
Clive Barker's Undying	14,-	
Codename: Outbreak	34,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-	
Fur Fighters	9,-	
Global Operations	34,-	
GTA 3	44,-	
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-	L
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-	L
Legends of Might + Magic	34,-	
Mafia	44,-	L
Mat Hoffmans Pro BMX	34,-	
Nightstone	39,-	
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Serious Sam - The Second Encounter	19,-	
Soul Reaver 2	24,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Star Trek - Voyager Elite Force	14,-	
Star Wars - Starfighter	39,-	
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Team Factor	49,-	
Unreal Tournament 2003	44,-	L

DTM Race Driver
Simulation
Jetzt vorbestellen!
€ 49,-



Strategie	€	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age of Empires II - Conquerors	19,-	
Art of Magic	39,-	
Battle Realms	29,-	
Black + White - Insel der Kreaturen (AddOn)	34,-	
Civilization III	49,-	
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache	24,-	
Commandos 2 - Men of Courage	44,-	
Conquest - Frontier Wars	39,-	
Cossacks - European Wars	34,-	
Dark Age of Camelot	34,-	
Dark Reign 2	9,-	
Der Industriegigant 2	44,-	L
Die Siedler - Gold Pack (Siedler IV + Mission + Add On)	44,-	
Emperor - Schlacht um Dune	39,-	
Empire Earth	44,-	
Fallout Tactics	24,-	
Far Gate	9,-	
Heroes of Might + Magic IV	39,-	
Master of Orion 3	49,-	L
Port Royale	44,-	
Railroad Tycoon II - Platinum	24,-	
Sacrifice - Blood Pack	24,-	
Squad Leader	14,-	
Star Trek - Bridge Commander	39,-	
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-	
Star Wars - Galactic Battlegrounds - Die Klonkrieg-Kampagnen	19,-	
Starfleet Command - Captain's Edition	19,-	
Starfleet Command - Commanders Edition	24,-	
Starmageddon	39,-	
Stronghold	39,-	
Sudden Strike 2	44,-	
Sudden Strike Forever	29,-	
Three Kingdoms	19,-	
War Commander	39,-	
Warcraft III	49,-	L
Warrior Kings	39,-	
Wiggles	19,-	

Simulation	€	
Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-	
Comanche 4	44,-	
Der Meistertrainer 01/02	44,-	
Der Patrizier 2	29,-	
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse	29,-	
Destroyer Command	44,-	
Die Gilde	44,-	
Die Sims	44,-	
Die Sims - Das volle Leben	19,-	
Die Sims - Hot Date	24,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Völker 2	39,-	
Dukes of Hazzard	9,-	
F-18 - Officer's Edition	24,-	
Flight Simulator Professional 2002	74,-	
Flight Simulator 2002	59,-	
Flight Simulator Lauda 425	9,-	
Fussballmanager 2002	44,-	
Global-Player	9,-	
Heavy Gear 2	9,-	
IL2 Sturmovik	39,-	
Kurt - Der Fußball-Manager	9,-	
Maximum Flight	9,-	
Mech Warrior 4 - Black Knight (AddOn)	19,-	
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-	
On The Rocks	9,-	
Patrizier 2 - Gold Edition	29,-	
Pizza Connection 2	24,-	
Pro Rally 2001	9,-	
Pro Train 2	34,-	
Railroad Tycoon II	9,-	
Roller Coaster Tycoon	29,-	
RT II - 2nd Century	9,-	
Sheep	9,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	L
Silent Hunter 2	44,-	
Sim City 3000	14,-	
Ski Park Manager	39,-	
Star Trek - Creator Warp 2	19,-	
Star Trek - Creator Warp 2	19,-	
Sub Command	39,-	
Submarine Titans	9,-	
Suzuki Alstare Extreme Racing	9,-	
Train Simulator	54,-	
Tropico	19,-	

Grand Prix 4
Simulation
€ 44,-





Rollenspiel	€	
Anachronox	19,-	
Baldur's Gate II - Das Epos	29,-	
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-	
Dragon Empires	49,-	L
EverQuest - Shadows of Luclin	34,-	
EverQuest - The Ruins of Kunark	14,-	
EverQuest - Gold Pack	39,-	
Fallout Apocalypse	24,-	
Gorasul - Vermächtnis des Drachen	39,-	
Grandia 2	44,-	
Icewind Dale 2	44,-	L
Might + Magic IX	44,-	
Neverwinter Nights	49,-	L
Nox Classic	9,-	
Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor	44,-	
Ultima Online - Third Dawn	14,-	

Spielekonsolen	€
MICROSOFT XBOX	299,-
NINTENDO GameCube	199,-

Warcraft III Reign of Chaos
Strategie-/Rollenspiel
€ 49,-





Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Saitek MEGA GAMING BUNDLE

Seien Sie für jede Spielsituation gerüstet! Ob Action Shooter, Strategiespiele, oder Flugsimulationen, mit dem SAITEK Gaming Bundle steht ihnen immer das genau richtige Eingabegerät zur Verfügung!

P2000 Gamepad
- 8 programmierbare Tasten
- 2 Hat Switches
- analoger & digitaler Modus



R4 Lenkrad
- Schalthebel
- Pedale
- Rubber-Auflage



GM1 Game Mouse
- 3 Tasten
- Scrollrad
- Coolie Hat

X36 Flight Controller
- 7 programmierbare Tasten
- ergonomisches Design
- 2 Coolie Hat's
- Anschluss für X35T-Schubregler

€ 79,-

EINGABEGERÄTE



Joysticks & Co.

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	19,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750	USB u. GP	24,-
SAITEK P750 Digital	USB	*29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	74,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	189,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	89,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
M83-13800 Cybo@rd +Maus 2,4 GHz Funk	PS/2 u. USB	79,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2	54,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in verschiedenen Farb- und Sprach-layouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Office	PS/2	29,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Refresh +Maus	PS/2 u. USB	74,-
Cordless Desktop iTouch +Maus	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical +Maus	PS/2 u. USB	129,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	59,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Special Edition Desktop +Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse

SAITEK	Anschluss	€
Scroll Mouse	USB	9,-
Optical Mouse	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	49,-
Touch Force Mouse	USB	44,-

LOGITECH	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Special Edition	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	64,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	229,-

MICROSOFT	Anschluss	€
WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Diverse	Anschluss	€
LABTEC 3-Button Mouse	PS/2 u. ser.	9,-
LABTEC Optical Mouse	PS/2	19,-
LABTEC Wireless Mouse	PS/2	19,-
CHERRY Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
NEOLEC SnowMan LT	PS/2	9,-
NEOLEC Cordless Mouse	PS/2	39,-

Zubehör	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD Speed Pad (verschiedene Farben)	22,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-

Neverwinter Nights
Rollenspiel
DVD-ROM
Jetzt vorbestellen!
€ 49,-





01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

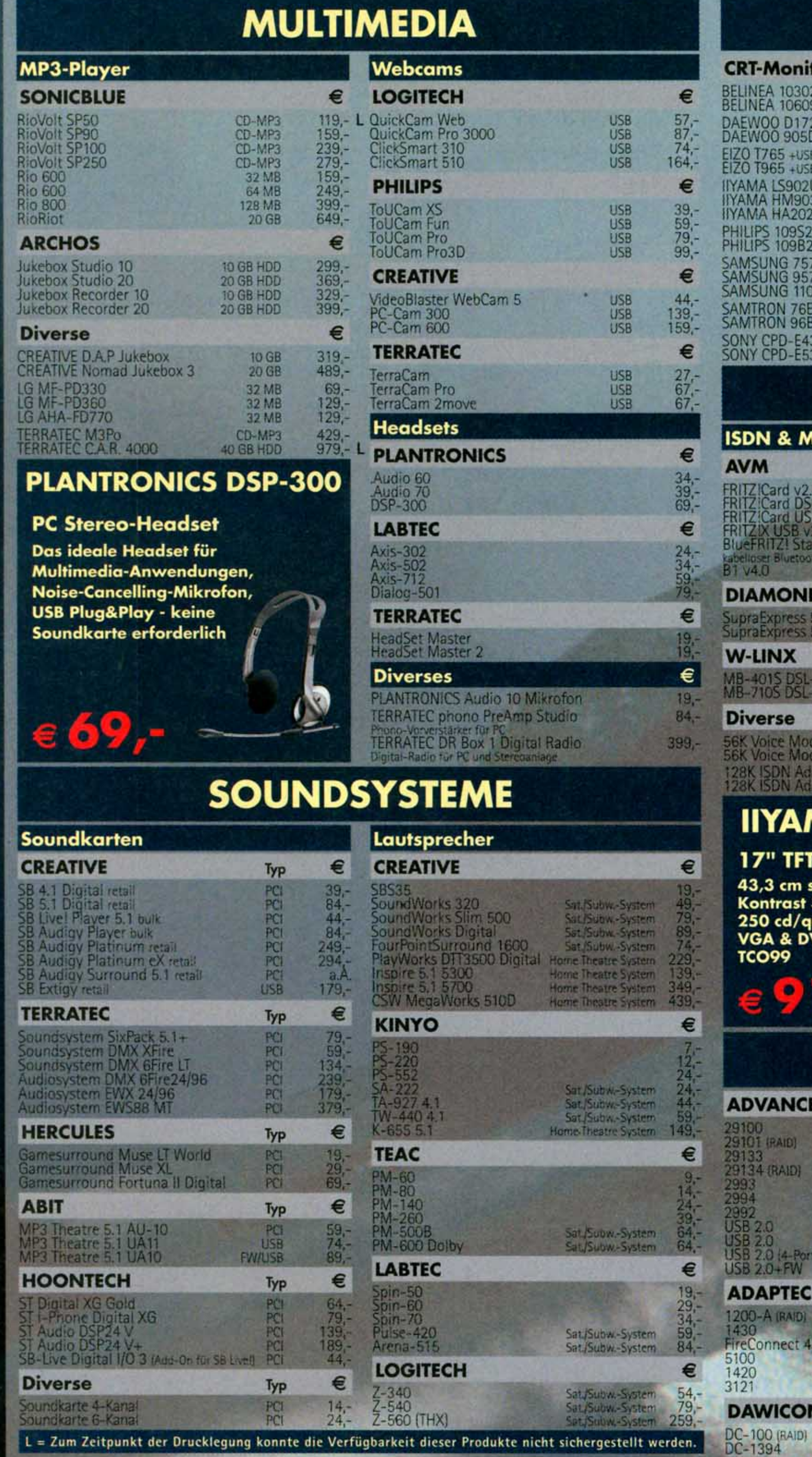
PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr



MULTIMEDIA

MP3-Player

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	119,- L
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP100	CD-MP3	239,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 600	32 MB	159,-
Rio 600	64 MB	249,-
Rio 800	128 MB	399,-
RioRiot	20 GB	649,-

ARCHOS		€
Jukebox Studio 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	369,-
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	329,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	399,-

Diverse		€
CREATIVE D.A.P Jukebox	10 GB	319,-
CREATIVE Nomad Jukebox 3	20 GB	489,-
LG MF-PD330	32 MB	69,-
LG MF-PD360	32 MB	129,-
LG AHA-FD770	32 MB	129,-
TERRATEC M3Po	CD-MP3	429,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB HDD	979,- L

PLANTRONICS DSP-300

PC Stereo-Headset

Das ideale Headset für Multimedia-Anwendungen, Noise-Cancelling-Mikrofon, USB Plug&Play - keine Soundkarte erforderlich

€ 69,-

Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Web	USB	57,-
QuickCam Pro 3000	USB	87,-
ClickSmart 310	USB	74,-
ClickSmart 510	USB	164,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	39,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-

CREATIVE		€
VideoBlaster WebCam 5	USB	44,-
PC-Cam 300	USB	139,-
PC-Cam 600	USB	159,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

Headsets

PLANTRONICS	€
Audio 60	34,-
Audio 70	39,-
DSP-300	69,-

LABTEC	€
Axis-302	24,-
Axis-502	34,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	79,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

Diverses	€
PLANTRONICS Audio 10 Mikrofon	19,-
TERRATEC phono PreAmp Studio Phono-Vorverstärker für PC	84,-
TERRATEC DR Box 1 Digital Radio Digital-Radio für PC und Stereoanlage	399,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	44,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Audigy Surround 5.1 retail	PCI	a.A.
SB Extigy retail	USB	179,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	79,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	134,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	239,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	379,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse XL	PCI	29,-
Gamesurround Fortuna II Digital	PCI	69,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	59,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	USB	74,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	89,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST i-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	139,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	189,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	14,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	24,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SBS35		19,-
SoundWorks 320	Sat./Subw.-System	49,-
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	79,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	74,-
PlayWorks DTT3500 Digital	Home Theatre System	229,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	139,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	349,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	439,-

KINYO		€
PS-190		7,-
PS-220		12,-
PS-552		24,-
SA-222	Sat./Subw.-System	24,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	44,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	59,-
K-655 5.1	Home Theatre System	149,-

TEAC		€
PM-60		9,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-500B	Sat./Subw.-System	64,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	64,-

LABTEC		€
Spin-50		19,-
Spin-60		29,-
Spin-70		34,-
Pulse-420	Sat./Subw.-System	59,-
Arena-515	Sat./Subw.-System	84,-

LOGITECH		€
Z-340	Sat./Subw.-System	54,-
Z-540	Sat./Subw.-System	79,-
Z-560 (THX)	Sat./Subw.-System	259,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	99	17 / 40,3	179,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45,0	269,-
DAEWOO D1720	95	99	17 / 40,6	199,-
DAEWOO 905DF	95	99	19 / 45,7	319,-
EIZO T765 +USB	115	99	19 / 45,2	769,-
EIZO T965 +USB	130	99	21 / 51,0	969,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 / 45,7	279,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 / 46,0	489,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 / 51,0	839,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45,7	319,- L
PHILIPS 109B20	97	99	19 / 46,0	399,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 / 40,6	269,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45,7	339,-
SAMSUNG 1100p plus	115	99	21 / 51,0	779,-
SAMTRON 76E	70	99	17 / 40,6	179,-
SAMTRON 96B	85	99	19 / 45,7	249,-
SONY CPD-E430	96	99	19 / 45,6	469,-
SONY CPD-E530	117	99	21 / 50,4	859,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101545	99	15,0 / 38,1	479,-
BELINEA 101720	99	17,0 / 43,2	859,-
CTX PV520 silber	99	15,1 / 38,4	579,-
CTX PV720-A silber	99	17,0 / 43,2	869,-
EIZO L365	99	15,0 / 38,0	739,-
EIZO L465	99	16,0 / 40,6	859,-
EIZO L565	99	17,0 / 43,0	1.049,-
EIZO L665	99	18,0 / 45,9	1.449,-
EIZO-LCDs auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 / 38,0	499,-
IIYAMA AX3818UTC	95	15,0 / 38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 / 43,3	799,-
LG 563LE	99	15,1 / 38,4	549,-
LG 782LE	99	17,0 / 43,2	849,- L
SAMSUNG 151B	99	15,0 / 38,1	579,-
SAMSUNG 181T	99	18,1 / 46,0	1.499,-
SAMTRON 51S	99	15,0 / 38,1	489,-
SAMTRON 51S silber	99	15,0 / 38,1	519,-
SAMTRON 71S	99	17,0 / 43,2	799,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	64,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	114,-
FRITZ!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
BlueFRITZ! Startpaket kabelloser Bluetooth Adapter	USB	ISDN	219,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

DIAMOND	Typ	Art	€
SupraExpress 56i Pro	PCI	analog	39,-
SupraExpress 56e Pro	seriell	analog	64,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-401S DSL-Router	RJ-45	DSL	139,-
MB-710S DSL-Router	RJ-45	DSL	179,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

IIYAMA AS4315UT

17" TFT-Monitor

43,3 cm sichtbares Bild,
Kontrast 350:1,
250 cd/qm,
VGA & DVI,
TCO99

€ 919,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	39,-
Kit 1 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	PCI	29,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	44,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	19,-
D-LINK DFE-650TX 10/100 Mbit/s	PCMCIA	54,-
D-LINK DFE-660TX 10/100 Mbit/s	CardBus	59,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	44,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		24,-	39,-	
5-Port	Mini			59,-
8-Port		34,-	54,-	
8-Port	Mini			69,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			189,-
5-Port	3COM 3C16702A			179,-
5-Port	3COM 3C16755			99,-
8-Port	3COM 3C16753-ME			149,-
5-Port	D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			34,-
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			54,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini	49,-
5-Port	Mini PS/2 Powered	49,-
5-Port	Mini USB Powered	44,-
8-Port	Mini PS/2 Powered	59,-
8-Port	Mini USB Powered	64,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	119,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	169,-
5-Port	D-LINK DES-1005DE	79,-
8-Port	D-LINK DES-1008D	109,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		59,-
2992	FireWire	CardBus		89,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		44,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		79,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		99,-
1430	FireWire	PCMCIA		119,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI	69,-	84,-
5100	USB2.0	PCI		79,-
1420	USB2.0	PCMCIA		99,-
3121	USB2.0/FW	PCI		139,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		59,-
DC-1394	FireWire	PCI		59,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	49,-
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	104,-	114,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		389,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	59,-	69,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	139,-	154,-

Home Arena 5.1

TERRATEC Surroundsystem

25 Watt RMS Subwoofer,
5x 6 Watt RMS Satelliten,
inkl. Infrarot-Fernbedienung

€ 129,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	retail
4/ 8/32x	NEC NR7500	42,-	
10/12/32x	NEC NR7700	49,-	
10/16/40x	NEC NR7800	59,-	
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610	69,-	74,-
10/16/40x	SANYO BP1400PN		54,-
10/16/40x	TRAXDATA CDW-161040 Kit		74,-
10/24/40x	BENQ CRW2410A		69,-
10/24/40x	NEC NR7900	79,-	94,-
10/24/40x	SONY CRX-175A		74,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E	119,-	129,-
10/32/40x	BENQ CRW3210A		74,-
10/32/40x	LG GCE-8320B	84,-	89,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		104,-
10/32/40x	SAMSUNG SW-232B	89,-	
10/32/40x	SONY CRX-185E	84,-	
10/32/40x	SONY CRX-185A-C1		89,-
10/40/40x	NEC NR9100	109,-	
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412	79,-	84,-
12/24/40x	MITSUMI CR 4809 TE	74,-	
12/32/40x	LITEON LTR-32123S	74,-	77,-
12/32/40x	MITSUMI CR 480A TE	79,-	84,-
12/32/40x	MSI MS-8332 StarSpeed Kit		69,-
12/32/40x	TRAXDATA CDW-321240		84,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248 Kit		74,-
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D		64,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	104,-	109,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	149,-	164,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA mit schwarzer Blende		164,-
12/40/48x	AOPEN CRW-4048 Kit		84,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		129,- L
12/40/48x	BENQ CRW4012P		89,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S		89,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012		119,-
12/40/48x	TEAC CD-W540E	104,-	109,-
12/40/48x	TRAXDATA CDW-401248	89,-	94,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		159,- L

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	retail
8/12/32/ 8x	LG GCC-4120B	89,-	109,-
10/16/24/ 8x	TOSHIBA SD-R2212 Intern für Notebooks	249,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	119,-	139,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		229,-

CD-RW USB 2.0		bulk	retail
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		249,-
8/ 8/24x	TEAC CDW28PUK		249,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit		249,-
10/16/40x	IOMEGA Panther		199,-
10/16/40x	IOMEGA Panther Kit		249,-
10/24/40x	CDRW USB2 Kit		159,-
10/24/40x	IOMEGA Predator Kit		299,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410 Kit		199,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TU		229,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200UX		249,-
12/24/40x	PHILIPS USB2 SlimLine		319,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TU		249,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U Kit		219,-
12/40/48x	TRAXDATA CDEW-401248 Kit		229,-

CD-RW+DVD USB 2.0		bulk	retail
8/20/24/ 8x	SONY CRX-85U		429,-

CD-RW FireWire		bulk	retail
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX Kit		249,-
10/24/40x	TDK CyClone		299,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX Kit		339,-
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW Kit		369,-

MS-8332 StarSpeed

MSI 12/32/40x CD-RW

ATAPI, Exac-Link, Kit inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

€ 69,-

DVD & CD

Intern Boxed +10,-



DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
10/40x	AFREEY DD-4010E		44,-
12/40x	NEC DV-5700	49,-	
16/40x	AOPEN DVD-1640 Pro-A	69,-	74,-
16/40x	PIONEER DVD-116	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	69,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		94,-
16/40x	SONY DDU1621		74,-
16/48x	AOPEN DVD-1648		64,-
16/48x	ASUS DVD-E616		79,- L
16/48x	LG DRD-8160B	59,-	64,-
16/48x	LITEON LTD-163	54,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800B	59,-	69,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		74,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	64,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	57,-	69,-

DVD-RW ATAPI			€
PIONEER DVR-104 bulk	2/	6x	389,-
PIONEER DVR-A04 retail	2/	6x	469,-

DVD+RW ATAPI			€
AOPEN RW5120A Kit	2/	8x	359,-
AOPEN RW5120A retail	2/	8x	379,-
HP DVD200i * retail	2/	8x	619,-
PHILIPS DVDRW208K Kit	2/	8x	369,-
PHILIPS DVDRW208K retail	2/	8x	399,-
PHILIPS DVDRW228K * retail	2/	8x	549,-
RICOH MP5125A-DP * retail	2/	8x	519,-
SONY DRU120A * retail	2/	8x	499,-

* schreibt auch DVD+R

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD-952E	29,-	
52x	AFREEY CD-2052E		34,-
52x	ASUS CDS520		39,-
52x	BENQ CD-652A		29,-
52x	LG CRD-852xB	34,-	37,-
52x	LITEON LTN52x	34,-	37,-
52x	NEC CD-3002A	34,-	
52x	SAMSUNG SC-152	34,-	39,-
52x	SONY CDU5221	39,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	29,-	
56x	AFREEY CD-2056E		37,-
56x	AOPEN CD-956E		34,-

TEAC CD-W540E

12/40/48x CD-RW

ATAPI, Write-Proof, bulk

€ 104,-

CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse Printable	16x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	24x	700	je	0,34	0,29	0,26
Diverse	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	32x	700	je	0,44	0,39	0,36

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	32x	800	je	0,99	0,94	0,91
ACER	24x	700	je	0,64	0,59	0,56
FUJI	24x	650	je	0,72	0,67	0,64
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,66
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,81
VERBATIM	32x	700	je	0,94	0,89	0,86

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	650	je	1,29	1,09	0,99
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
Diverse	10x	700	je	1,79	1,59	1,49
FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	2,09	1,89	1,79
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.
Diverse DVD-R	4,7	je	7,20	6,70	6,40
Diverse DVD-RW	4,7	je	6,60	6,10	5,80
FUJI DVD-R	4,7	je	8,90	8,40	8,10
FUJI DVD+RW	4,7	je	15,-	13,-	
VERB. DVD-R	4,7	je	9,20	8,70	8,40
VERB. DVD-RW	4,7	je	16,-	15,-	14,-
VERB. DVD+R Box	4,7	je	13,-	11,-	
VERB. DVD+RW	4,7	je	16,-	14,-	
VERB. DVD+RW Box	4,7	je	17,-	15,-	

Scream - Schrei!

DVD-Film

Wes Craven's Horrorklassiker von 1996 mit vielen Hintergrundinformationen.
D: Neve Campbell, David Arquette u.a.
FSK: ab 16 Jahre

€ 9,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	109,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	94,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	94,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	189,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	214,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	79,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	124,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	229,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	244,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	274,-

80,0 GB WD800JB

WESTERN DIGITAL

9 ms, 8.192 KB Cache, 7.200 UPM

€ 159,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	79,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	129,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	129,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	199,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	289,-
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	349,-
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	89,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	92,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,-
6L040L2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
6L080L4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	144,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	89,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	109,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	129,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	144,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	84,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	129,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	164,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	89,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	€
MPF3204AT	U-66	20,4	9 / 512 / 5.400	74,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 302	schwarz o. silber	144,-
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	169,-
CYBERHOME AD-L 528	silber	149,-
LG DVD-5084	silber	179,-
LG DVD-4730	silber	199,-
TOSHIBA SD-220E	schwarz o. silber	244,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz	499,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
SONY VPL-CS4	1.000	2.179,-
NEC VT-45	1.000	2.299,-
BENQ 7763PA	1.100	2.499,-
IIYAMA DPS110	1.100	2.749,-
EIZO IP420U	1.100	3.699,-
PHILIPS cBright XG2	1.200	3.799,-

Plasma-Displays		€
DAEWOO DSP 4210	42"	6.699,-
LG MZ-42 PZ10	42"	5.499,-
EIZO P5071	50"	13.999,-

DVD-Filme	FSK	€
A.I. - Künstliche Intelligenz	ab 12	24,-
Akte X Season 4 (Collector's Box)	ab 16	109,-
Buffy Season 4 (Collector's Box)	ab 16	54,-
Delicatessen	ab 12	19,-
Die Mumie 1+2 (Deluxe Edition)	ab 16	59,-
Final Fantasy - The Movie	ab 12	29,-
Futurama Season 1 Box Set	ab 12	39,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	24,90
Matrix	ab 16	22,-
Pulp Fiction	ab 16	17,-
Scream	ab 16	9,-
Simpsons Season 2 (Box Set)	ab 12	54,-
Stanley Kubrick Collection (8 DVDs)	ab 16	84,-
Star Wars Episode I	ab 6	29,-
The Fast and the Furious	ab 16	26,-
Training Day	ab 16	22,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

24h-SHOPPING-HOTLINE

Neuer Service bei Avitos: Ab sofort sind wir auch telefonisch rund um die Uhr für Sie erreichbar!

CPU/PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise!

AMD

Artikel	Preis
AMD Athlon MP 1800+; 1533 MHz Palomino; Sockel A 266MHz; Multiprozessor	219.-
AMD Athlon MP 2000+; 1666 MHz Palomino; Sockel A 266MHz; Multiprozessor	309.-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	109.-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	119.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	124.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	134.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	134.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	144.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	169.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	179.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	209.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	219.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz	269.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	279.-
AMD Duron 1200 MHz	64.-
AMD Duron 1200 MHz boxed	74.-
AMD Duron 1300 MHz	89.-
AMD Duron 1300 MHz boxed	99.-

Intel

Artikel	Preis
Intel Celeron FC-PGA 1200 MHz in a box	104.-
Intel Celeron FC-PGA 1300 MHz in a box	119.-
Intel Celeron Sockel 478 1700 MHz in a box Socket478 / 128KB Cache / FSB 400MHz	129.-
Intel Celeron Sockel 478 1800 MHz in a box Socket478 / 128KB Cache / FSB 400MHz	149.-
Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**229,-**
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**279,-**
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**369,-**
Intel P IV 478-PGA 2266 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**379,-**
Intel P IV 478-PGA 2400 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**599,-**
Intel P IV 478-PGA 2533 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**999,-**

Via

Artikel	Sockel	FSB	Preis
C3 800MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	54.-
C3 866MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	64.-
C3 900MHz Ezra	Sockel370	100MHz FSB	69.-
C3 933MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	79.-

Lüfter

Artikel	Preis
Lüfter für AMD Socket A Coolermaster Low Noise bis 2100+ MP/XP DP5-7H53F-0L	20.-
Lüfter für AMD Socket A Coolermaster bis 2800+ MP/XP HHC-002	35.-
Verax CPU-Kühler P11T-65201237-KT 65mm x 65mm	49.-
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT2 80 x 80 x 25mm.3-phasig Molex Stecker	55.-



INTEL

Prozessor P IV 478-PGA 1.800 MHz in a box Northwood 512KB Cache

Art.-Nr.: CPU316

229,-



DVD-R

PIONEER

DVR-A04 MEDIEN BUNDLE Inkl. 2 DVD-R und 5 CDR

Schreibt und liest DVD-R/RW und CD-R/RW.
Weitere Features:
DVD/CD buffer under-run protection • 2x DVD-R • DVD: 4.7GB single-side • DVD-RW • CD-R • CD-RW

NEU

Art.-Nr.: DVB006

555,-



Finanzierung

In 24, 36 oder 48 Monatsraten bezahlen.

Nähere Informationen unter: www.avitos.com

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Antivirus

Artikel	Lizenz	Preis
ActiveVirusDefense 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	665.-
ActiveVirusScan 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	535.-
NAV-SBS 7.6 W32 dt. D/S	5-User Desktop/Server	375.-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.		41.-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	5-User	182.-
Norton-Antivirus 8.0 Mac dt.		62.-
Total-Virus-Def. 4.5 W32 dt.	5-User Perpetual	537.-
VirusScan 6.0 W32 dt.		25.-
VirusScan Pro 6.0 W32 dt.		46.-
VirusScan-SS 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	439.-

Brennersoftware

Artikel	Preis
Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	55.-
Nero 5.5 W32 dt.	41.-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.	99.-
WinOnCD Power Edition 3.8 W32 ML	42.-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML	55.-

SIE SUCHEN SOFTWARE? UNTER WWW.AVITOS.COM FINDEN SIE ÜBER 4.000 SOFTWARE-TITEL ONLINE!

GRAFIKKARTEN

Artikel	Speicher	Preis
ASUS		
V8170 GF4. MX DDR/SDRAM. AGP. TV	64MB	146.-
V8440DT GeForce 4 TI4400	128MB	344.-
V8440DVI GeForce 4 TI4400	128MB	393.-
V8460ULTRA DT GeForce 4 TI4600	128MB	459.-
V8460ULTRA DVI GeForce 4 TI4600	128MB	459.-
ATI		
Fire GL2 DVI bulk DDR	64MB	1.069.-
Fire GL8700 bulk DDR DVI	64MB	319.-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	62.-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	37.-
Xpert2000 Pro TV SDRAM	32MB	49.-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce3	64MB	405.-
CreativeLabs Person.Cinema MX400	64MB	223.-
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB	142.-
ELITEGROUP		
AG305-32 AGP Ret.	32MB	29.-
AG315TF4 AGP Ret.	64MB	58.-
GAINWARD		
GeForce2 Pro450 Golden	64MB	145.-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	133.-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	339.-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	359.-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	429.-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	422.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	195.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	209.-
GAINWARD		
GeForce3 TI/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	222.-
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	149.-
GeForce4 PowerP.! Pro600/TV DDR	64MB	111.-
GeForce4 PowerP.! Pro650/XP F.DDR	64MB	183.-
GeForce4 PowerP! Ultra/650 GF4 TI4200. AGP	64MB	199.-
GeForce4 PowerP! Ultra/650 TV/DVI GF4 TI 4200	64MB	222.-
GeForce4 PowerP! Ultra/650 XP GF4 TI 4200. Gold	128MB	299.-
GeForce4 PowerP.! Ultra700/XP F.DDR	128MB	389.-
GeForce4 PowerP.! Ultra750/XP U.DDR	128MB	515.-
GUILLEMOT		
Hercules 3DProphet4500	64MB	95.-
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB	92.-
Hercules 3DProphet 8500 LE. TV. VGA & DVI	64MB	209.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500.TV.bulk	32MB	239.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500. TV	64MB	259.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 8500 DV. TV	64MB	469.-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX SHP. AGP	32MB	114.-
WinFast Titanium 200 TDH. AGP	64MB	179.-
GeForce4 A170. DDR. Retail. GF4-440MX	64MB	135.-
GeForce4 TI A250. AGP	128MB	359.-
GeForce4 TI A250 Ultra	128MB	477.-
MSI		
MS8860 GF4MX420-T	64MB	111.-
MS8861 G4MX440-T DDR. AGP	64MB	139.-
MS8870 GF4-TI4200-TD Retail	64MB	219.-
MS8871 GF4 TI 4400 VTD	128MB	329.-

DVD-ROM

ATAPI

Geschwindigkeit	Modell	Version	Preis
ACER			
16/48x	DVP-1648A	Bulk	95.-
16/48x	DVP-1648A	Retail	101.-
AOPEN			
16/40x	DVD-1640 pro	Bulk	86.-
16/48x	DVD-1648	Bulk	71.-
BENQ			
16/40x	1648A	Retail	79.-
CREATIVE			
16/48x		Bulk	84.-
LG			
16/48x	DRD-8160B	Bulk	63.-
16/48x	DRD-8160	Retail	65.-
LITE ON			
16/48x		Bulk	52.-
NEC			
16/48x	DV 5800		69.-
PIONEER			
16/40x	DVD 116 UDMA66		75.-
16/40x	DVD 500M UDMA66		63.-
SONY			
16/40x DDU-1621		ATAPI	53.-
TOSHIBA			
16/48x	SD-M1612	Bulk	59.-
16/48x	SD-M1612	Retail	75.-

CD-MEDIEN

Kapazität	Geschwindigkeit	Menge	Verpackung	Preis
BESTMEDIA				
Audio 80 Min. nur für Audio!		25 Stück	Jewel Case	20.90
700MB	16-fach	25 Stück	Jewel Case	15.00
INTENSO				
700MB	24-fach	10 Stück	Slim Case	7.00
700MB	24-fach	5 Stück	Slim Case	3.60
700MB	32-fach	25 Stück	Spindel	13.00
700MB	32-fach	10 Stück	KickOut Case	7.00
800MB	24-fach	25 Stück	Spindel	19.00
800MB	12-fach	10 Stück	Jewel Case	13.00
870MB	multispeed	10 Stück	KickOut Case	14.90
PLATINUM				
700MB	40-fach	10 Stück	Soft Case	4.50

CD-REWRITER

ATAPI

Geschwindigkeit	Modell	Version	Preis
AOPEN			
12/32/48x	CRW3248	Kit	89.-
12/40/48x	CRW4048	Kit	99.-
BENQ			
10/32/40x	CRW3210A	Kit	79.-
12/40/48x	CRW4012P	Kit	92.-
LG			
8/12/32x	+ 8xDVD C4120B/R	Bulk	102.-
10/24/40x	W8240B-B	Bulk	83.-
10/32/40x	8320	Kit	99.-
12/40/40x	8400 B	Bulk	119.-
LITE ON			
10/24/40x	LTR-241040	Bulk	81.-
12/32/40x	LTR-321240	Kit	81.-
12/40/48x	LTR-401248	Kit	93.-
MEMOREX			
12/32/40	Thirty Two Maxx		115.-
MITSUMI			
12/32/40x	480A TE	Kit	93.-
12/32/40x	480A TE	Bulk	85.-
PLEXTOR			
12/40/40A	PlexWriter	Bulk	155.-
12/40/40A	PlexWriter	Retail	175.-
12/40/40A	PlexWriter Black	Retail	169.-
RICOH			
10/32/40x	7320 A-DP	Retail	97.-
10/32/40x	7320 A-DP	Bulk	90.-
RICOH			
DVD+CDRW-Brenner	MP5120	Kit	379.-
SONY			
10/32/40x	CRX-185A1-C1	Retail	85.-
TEAC			
12/40/48x	CD-W540E-002/065 AT	Bulk	120.-
8/8/24x	CD-W28E-093		189.-
8/8/24/8x	DW-28E-93 Slim-Line		229.-
TOSHIBA			
10/16/40/12x	SD-R1202 Combo	Kit	149.-
10/16/40/12x	SD-R1202 Combo	Bulk	122.-
YAMAHA			
10/24/40x	CRW3200E-B10	Bulk	137.-



Art.-Nr.: HDI360

IBM Festplatte

IC35L060 AVVA07 GXP120 60 GB • 8/2048/7200

99,-



SOYO

K7V Dragon Ultra Motherboard Platinum-Edition

Art.-Nr.: MOT481

- Sockel A für Athlon XP und Duron Prozessoren
- Frontblende mit 4 USB 2.0 Buchsen
- VIA KT333 Chipsatz
- AGP Pro Steckplatz
- C-Media 5.1 Kanal Soundchip
- Realtek 10/100 MBit LAN
- Highpoint RAID Controller

249,-

Tagespreise! Alle Preise in EURO inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten. Irrtum oder Druckfehler vorbehalten. Die Abbildung der Produkte kann von der Originalware abweichen. *UVP: Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Telefonische Bestellung: täglich 0-24 Uhr (0.12 Euro/Min.)



01805-606065

www.avitos.com

KOMPETENT & PREISWERT

Last-Minute-Angebot

Spitzen-Design-Monitor – unschlagbar günstig!



~~666,-~~*

ELSA ECOMO 532

SONY Trinitron-Röhre
Nature Flat • 110 kHz
Art.-Nr.: MON339

444,-

2 Jahre Gewährleistung!

Jetzt zuschlagen – solange der Vorrat reicht!



ALLE 14 TAGE NEU UND NUR UNTER: www.avitos.com:

FUN-PAKET 1

NUR GÜLTIG VOM 01.07.02 – 14.07.02

Fuji Nexia Q1 APS-Kamera blau
Art.-Nr.: AKT222
+ Strandmatte „pop up"

45,-*

* Sie sparen 9,90 gegenüber dem Einzelkauf – Aktionspreis! Nur solange Vorrat reicht!

Nexia Q1: Analoge Kamera mit Autofokus-Scharfeinstellung und eingebautem Blitz • Strandmatte: In sekundenschnelle ausgebreitet und wieder zusammengefaltet, mit aufblasbarem Kopfkissen und wasserdichtem Tragebeutel

MONITORE

Modell	Größe	Frequenz	Norm	Preis
BELINEA				
103026	17"	70 kHz	TCO 99	185,-
103055	17"	96 kHz	TCO 99	259,-
103085	17"	86 kHz	TCO 99	215,-
106055	19"	96 kHz	TCO 99	335,-
106080	19"	110 kHz	TCO 99	459,-
106095	19"	95 kHz	TCO 99	265,-
108025	21"	107 kHz	TCO 99	729,-
BENQ/ACER				
G781	17"	86 kHz	TCO 99	259,-
V772	17"	72 kHz	TCO 99	189,-
EIZO				
F520	17"	96 kHz	TCO 99	399,-
T565	17"	96 kHz	TCO 99	499,-
F730	19"	115 kHz	TCO 99	579,-
T765	19"	115 kHz	TCO 99	779,-
F980	21"	137 kHz	TCO 99	2.199,-
T965	21"	130 kHz	TCO 99	979,-
HYUNDAI				
ImQst.V770	17"	70 kHz	TCO 99	175,-
ImQst. F910	19"	110 kHz	TCO 99	329,-
IIYAMA				
HF703UT	17"	96 kHz	TCO 99	299,-
HM703UT	17"	96 kHz	TCO 99	325,-
HM704UTc	17"	96 kHz	TCO 99	329,-
MF701U	17"	86 kHz	TCO 99	275,-
LS702UT	17"	70 kHz	TCO 99	199,-
HM903DT	19"	130 kHz	TCO 99	499,-
LS902UT	19"	95 kHz	TCO 99	279,-
S902JT	19"	115 kHz	TCO 99	499,-
MS102DT	21"	110 kHz	TCO 99	859,-
HA202DT	22"	140 kHz	TCO 99	849,-
LG				
915FT Plus	19"	107 kHz	TCO 99	449,-
995 FT Plus	19"	96 kHz	TCO 99	399,-
SW900 B Plus	19"	100 kHz	TCO 99	279,-
SW995 E Plus	19"	100 kHz	TCO 99	299,-
SAMSUNG				
SyncMaster 755DFX	17"	85 kHz	TCO 99	239,-
SyncMaster 757DFX	17"	96 kHz	TCO 99	289,-
SyncMaster 757p	17"	96 kHz	TCO 99	269,-
SyncMaster 957p	19"	96 kHz	TCO 99	339,-
SyncMaster 957DF	19"	96 kHz	TCO 99	389,-
SyncMaster 959NF	19"	110 kHz	TCO 99	469,-
SyncMaster 1100p+	21"	115 kHz	TCO 99	789,-
SAMTRON				
76 BDF	17"	85 kHz	TCO 99	219,-
76E	17"	70 kHz	TCO 99	175,-
96p	19"	96 kHz	TCO 99	265,-
210p	21"	96 kHz	TCO 99	549,-
SONY				
CPD-E430	19"	96 kHz	TCO 99	465,-
CPD-G420	19"	110 kHz	TCO 99	639,-
CPD-E530	21"	117 kHz	TCO 99	859,-
CPD-G520	21"	130 kHz	TCO 99	1.049,-
GDM-F520	21"	137 kHz	TCO 99	1.299,-

LCD-MONITORE

Modell	Größe	Norm	Preis
AOC			
LM 500	15.0"	TCO 99	449,-
LM 700	17.0"	TCO 99	689,-
BELINEA			
101535	15.0"	TCO 99	485,-
101545	15.0"	TCO 99	499,-
101720	17.0"	TCO 99	879,-
101820	18.0"	TCO 99	1.199,-
BENQ			
FP 553	15.0"	TCO 99	489,-
FP 563	15.0"	TCO 99	549,-
FP 751	17.0"	TCO 99	859,-
CORNEA			
MP503 Design-TFT	15.0"	TCO 99	489,-
EIZO			
L365	15.0"	TCO 99	759,-
L365-K	15.0"	TCO 99	779,-
L375	15.0"	TCO 99	919,-
L375-K	15.0"	TCO 99	999,-
L465	16.0"	TCO 99	869,-
L465-K	16.0"	TCO 99	899,-
L565	17.0"	TCO 99	1.099,-
L565-K	17.0"	TCO 99	1.119,-
L685	18.1"	TCO 99	1.899,-
L685-K	18.1"	TCO 99	1.969,-
L685EX	18.1"	TCO 99	1.999,-
L685EX-K	18.1"	TCO 99	2.099,-
L771	19.6"	TCO 99	2.899,-
HYUNDAI			
ImageQuest L 70 A beige	17.0"	TCO 99	779,-
ImageQuest L 70 A silber	17.0"	TCO 99	779,-
IIYAMA			
AX 3817 UT	15.0"	TCO 99	519,-
AX 3818 UTc	15.0"	TCO 99	569,-
AX 3819 UT	15.0"	TCO 99	629,-
AX 3835 UT	15.0"	TCO 99	689,-
AX 3842 J	15.0"	TCO 99	1.199,-
AS 4314 UT	17.0"	TCO 99	799,-
AS 4315 UT	17.0"	TCO 99	929,-
AS 4332 UT	17.0"	TCO 99	1.079,-
AS 4431 D	17.0"	TCO 99	1.289,-
IIYAMA			
AS 4611 UT	18.0"	TCO 99	1.099,-
AS 4637 UT	18.0"	TCO 99	1.399,-
AU 4831 DT	19.0"	TCO 99	1.849,-
LG			
FL563LE	15.0"	TCO 99	549,-
FL575LE	15.0"	TCO 99	549,-
FL575LM	15.0"	TCO 99	559,-
FL782LE	17.0"	TCO 99	859,-
FL1800P	18.1"	TCO 99	1.329,-
NEC			
LCD1850DX	18.1"	TCO 99	1.439,-
LCD1850E	18.1"	TCO 99	1.199,-
LCD1880SX	18.1"	TCO 99	1.599,-
NEOVO			
F-15S	15.0"	TCO 95	499,-
X-150	15.0"	TCO 95	699,-
F-17	17.0"	TCO 95	799,-
X-174	17.4"	TCO 95	1.149,-
S-18S	18.0"	TCO 95	1.249,-
S-19	19.0"	TCO 95	1.499,-
SAMSUNG			
SyncMaster 151BM	15.0"	TCO 99	589,-
SyncMaster 151MP	15.0"	TCO 99	999,-
SyncMaster 171B	17.0"	TCO 99	1.049,-
SyncMaster 171MP	17.0"	TCO 99	1.599,-
SyncMaster 171P	17.0"	TCO 99	1.199,-
SyncMaster 171S silber	17.0"	TCO 99	899,-
SyncMaster 210T	21.0"	TCO 99	4.399,-
SyncMaster 240T	24.0"	TCO 99	5.499,-
SAMTRON			
51SAP	15.0"	TCO 99	519,-
71S	17.0"	TCO 99	799,-
SONY			
S51	15.0"	TCO 99	599,-
S51 B	15.0"	TCO 99	639,-
M61	16.0"	TCO 99	959,-
M81B	17.0"	TCO 99	1.459,-
M81	18.0"	TCO 99	1.429,-
N80	18.0"	TCO 99	2.249,-

AUSGEZEICHNET!

Presseberichte und -empfehlungen: Nähere Infos unter www.avitos.com












KOMPLETT-PCs

Avitos Scorpius II AMD XP 2100+

NEU

GEHÄUSE:	Midi-Tower Chieftec Dragon Blau 340 W
MOTHERBOARD:	Epox EP-8K3A+ SocketA/VIA KT333
CPU:	AMD Athlon XP 2100+: 1.733 MHz + Low Noise Lüfter
RAM:	256 MB DDR-RAM PC2700
HDD:	80GB 2MB/7200 U/min
GRAFIK:	Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/650 TV/DVI TI4200
SOUND:	Creative Labs Soundblaster Audigy 1394
DVD-ROM:	16x / 48x
CD-RW:	12/32/40x
SOFTWARE:	Windows XP Home
ZUBEHÖR:	Wireless Keyboard + Mouse
Art.-Nr.:	KPC1052

1.369,-

Avitos Sculptor III Duron 1.2 GHz

GEHÄUSE:	Intertech Midi-Tower 350 W USB
MOTHERBOARD:	Elitegroupe K7VZA KT133 A
CPU:	AMD Duron 1.2 GHz
RAM:	128 MB PC-133 SD-RAM
HDD:	20 GB UDMA-100
GRAFIK:	32 MB TV-out
DVD-ROM:	12x/40x ATAPI
FLOPPY:	1.44 MB 3.5"
SOFTWARE:	PcSuite 3.0 W32 dt.
ZUBEHÖR:	Business Tastatur PS/2 3 Tasten Maus PS/2
Art.-Nr.:	KPC246

499,-



In Verbindung mit einem Komplett-PC von Avitos und beim Kauf von MS Office Pro XP

Avitos · Theodor-Heuss-Str. 18 · 35440 Linden
Fon: 01805-606065 (0,12 Euro/Min.) · Fax: 01805-606045 (0,12 Euro/Min.)

Unser Laden in Linden hat für Sie geöffnet:
Mo.-Fr. 9:00-20:00 Uhr • Sa. 9:00-14:00 Uhr

Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.





Ohne Ende!





Gothic
10,- €*



Delta Force
10,- €*

Commanche Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Besuch uns auf der
GC GAMES CONVENTION
Halle 3, Stand A20



Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

Copyright 2002 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

TIPPS & TRICKS

Warcraft 3: Reign of Chaos

Im Königreich Lordaeron herrscht Krieg – und Sie stecken mittendrin. In Teil 1 unserer Lösung haben wir die besten Taktiken der ersten drei Kampagnen ausgekundschaftet.

Jede Rasse in **Warcraft 3** hat ihre Vor- und Nachteile. Während die Menschen bemüht sind, ritterlich zu Werke zu gehen, scheren sich die Untoten einen Dreck um feines Benehmen und schleudern auch gerne mal Körperteile Gemeuchelter nach ihren Gegnern. Die Orcs hingegen strecken alles mit brachialer Gewalt nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Dabei haben aber alle ein Ziel vor Augen: die jeweils feindliche Rasse vom Schlachtfeld zu fegen, um am Ende als Sieger hervorzugehen. Neben den Tipps zu den ersten drei Kampagnen verraten wir Ihnen, welche Taktiken sich im Kampf als wirksam erwiesen haben. Außerdem erhalten Sie wichtige Ratschläge, wie Sie Ihre Helden am besten einsetzen und wo Sie die Gegenstände finden, die Ihren Recken in eine unerbittliche Kampfmaschine verwandeln.





Neverwinter Nights

Pest und Tod überziehen die Stadt Niewinter. Natürlich folgen Sie als Heldenanwärter dem Ruf von Aribeth, Paladin im Zeichen des Tyr, und stellen sich den Herausforderungen. Herausfordernd ist auch das neue Regelwerk der **AD&D-Serie**, das dem Spiel zugrunde liegt. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen und wie Sie Ihre ersten Schritte in der Stadt Niewinter gestalten sollten.

Port Royale

Endlich ein würdiger **Pirates**-Nachfolger! **Port Royale** bietet etliche Möglichkeiten und wochenlangen Spielspaß. Unsere Tipps ermöglichen Ihnen einen erfolgreichen Karrierestart in der Karibik der Kolonialzeit. Wir zeigen, wie Sie als Händler schnell zu Reichtum und Ansehen kommen. Sie wollen nicht handeln? Kein Problem – probieren Sie doch einfach unsere „Piratenjäger-Karriere".

GTA 3

GTA 3 wirft durch die unzähligen Möglichkeiten für den Spieler so viele Fragen auf, dass wir uns vor Hilferufen per E-Mail kaum retten konnten. Aufgrund des großen Ansturms haben wir für Sie vier Seiten Profi-Tipps zusammengestellt, nach deren Lektüre alle Unklarheiten beseitigt sein sollten. Hier erfahren Sie alles über Liberty City und seine Bewohner, was Sie schon immer wissen wollten – und mehr.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Dungeon Siege, Komplettlösung
2. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Multiplayer-Tipps
3. Tony Hawk's Pro Skater 3, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. Medal of Honor: Allied Assault, Cheats
3. Die Gilde, Allg. Spieletipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Command & Conquer: Renegade, Mission 3

Ich habe das Kraftwerk und den Obelisken zerstört. Nun soll ich laut Komplettlösung die Hand von Nod zerstören, aber wo ist das Gebäude zu finden?

SIMON, PER E-MAIL



Thomas Weiß:



Wenn Sie beim Damm die großen Türen geöffnet haben, gehen Sie durch den Tunnel. An der Gabelung gehen Sie zuerst nach oben, eliminieren die Gegner, sammeln die Extras ein und marschieren zurück zur Gabelung. Benutzen Sie nun den anderen Weg. Bei der großen, hölzernen Plattform halten Sie sich links. Folgen Sie dem Tunnelverlauf und zerstören Sie die drei Ernter. Halten Sie sich anschließend rechts, wenn Sie dem großen Raum erreichen, geht es ganz rechts weiter und Sie erreichen die Hand von Nod.

Im Schläfertempel bei Gothic

Ich habe dieses komische Schwert. Jetzt weiß ich aber nicht mehr weiter, ich kann mich nicht zu Xardas zurückteleportieren. Wenn ich dann zu diesem untoten Schamanen komme, kann ich ihn einfach nicht besiegen.

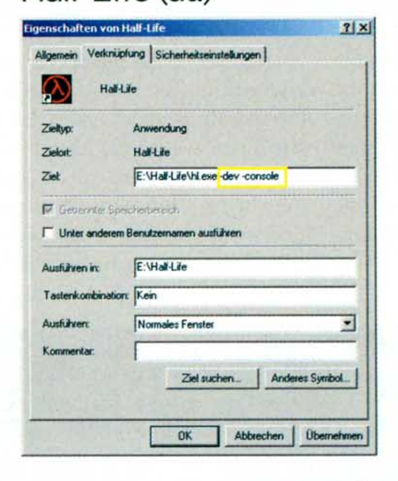
GHALIB, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der Teleport funktioniert schon, Sie müssen sich dafür allerdings wieder in der Vorhalle befinden (sprich, es muss ein Ladevorgang für die Außenwelt stattgefunden haben). Wenn es trotzdem nicht klappt und Sie auch nicht mehr durch das Tor am Eingang kommen, benutzen Sie folgenden Cheat: Stellen Sie sich vor das Tor und tippen Sie MARVIN. Drücken Sie nun K und Sie werden nach vorne teleportiert. Den Schamanen Grash-Varrag-Urshat können Sie erst besiegen, wenn das Schwert Uriziel aufgeladen worden ist. Dazu müssen Sie Xardas aufgesucht haben – nur er kann die Waffe aufladen.

Cheatprobleme bei Half-Life (dt.)



Mein Freund besitzt jetzt Half-Life (dt.), doch irgendwie funktionieren die Cheats nicht. Ich weiß, dass man davor noch irgendwas am Pfad ändern muss. Nur was?

PHILIPP HÜSGES, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Ändern Sie nicht den Pfad, sondern öffnen Sie die Desktop-Verknüpfung von **Half-Life (dt.)** mit einem Rechtsklick. Wählen Sie dann die Eigenschaften und fügen Sie ans Ende der Zeile „Ziel" folgende Parameter hinzu: -dev -console. Wenn Sie das Spiel anschließend starten, können Sie mit der Zirkumflextaste (^) die Konsole öffnen und die Cheats eingeben. ACHTUNG: Die Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus.

Diablo 2, die 4. Quest im dritten Akt

Ich bin mit meinem Druiden mittlerweile schon im vierten Akt angekommen, mir fehlt jedoch die vierte Quest im dritten Akt. Wo bekomme ich die denn her?

TILLE, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Die vierte Quest im dritten Akt besteht darin, „Lem Esens Foliant" wiederzufinden. Dieser befindet sich in einem der beiden kleinen Dungeons im Basar von Kurast. Belohnung: fünf Fertigkeitspunkte.

Urban Chaos unter Windows XP

Ich habe auf meinem Computer Windows XP installiert und jetzt will Urban Chaos einfach nicht richtig laufen. Es läuft nur unter Software-Modus, aber nicht im Hardware-Modus. Wisst ihr, was man da machen kann?

TOBI, PER E-MAIL



Sascha Pilling:

Sie können lediglich den Kompatibilitätsmodus von Windows XP ausprobieren. Wenn es damit auch nicht geht, ist das Spiel nicht für den einwandfreien Einsatz unter XP ausgelegt und Sie müssen sich mit dem

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Lars Theune
Action- & Sportspiele
lt@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

Software-Modus begnügen, solange es keinen XP-Patch gibt. Darüber hinaus kann die DirectX-Version von XP auch für Probleme sorgen. **Urban Chaos** wurde nämlich für DirectX 7 programmiert. Windows XP enthält in der Regel schon DirectX 8.

Rollercoaster Tycoon und Windows XP

Ich habe mir einen neuen Computer gekauft, auf dem Windows XP vorinstalliert ist. Jetzt wollte ich mein altes Rollercoaster Tycoon spielen, aber es läuft nicht. Kann ich was dagegen tun (Patch) oder muss ich wieder Win98 installieren?

MIKE K., PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Da hilft nur ein Patch (gibt's auf www.infogrames.de, www.rollercoastertycoon.com sowie in unserem Patch-Archiv auf der PC-Games-DVD).

Chancenlos in Star Trek: Bridge Commander

In Episode 3, Mission 2 wird bestenfalls mein unterer Schild weggeschossen, während ich mich auf dem Weg zum Navigationspunkt befinde. Wenn ich dort angekommen bin, weise ich meinen Waffenoffizier an, einen der beiden Warbirds anzugreifen. Aber dieser lenkt mein Schiff dann immer so, dass die Warbirds auf meine zerstörten Schilde schießen können.

MICHAEL KURZBEIN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Wenn Sie mit dem Waffenoffizier unzufrieden sind, übernehmen Sie besser selber die Flugsteuerung (wird standardmäßig mit der Leertaste aktiviert). Sobald Sie dann in einer günstigen Schussposition sind, geben Sie Ihrem Offizier den Feuerbefehl. Sie können auch einfach selbst die Waffen bedienen – dann sind Sie in keiner Weise mehr auf den Offizier angewiesen.

Geheimtür bei Grim Fandango

Wenn Manny im Fahrstuhl steht, schaffe ich es nie rechtzeitig, nach dem Drücken des Fahrstuhlknopfes den Gabelstapler zu starten und damit die geheime Tür zu öffnen, da die Spielfigur einfach viel zu langsam auf meine Steuerungsbefehle reagiert. Was kann ich tun, um die Geiheimtür rechtzeitig zu erreichen?

OLIVER VREDEN, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Sie müssen den Gabelstapler im Aufzug so postieren, dass die Schnauze zur Tür zeigt und er dennoch nahe am Knopf steht. Springen Sie nach dem Drücken des Schalters sofort auf den Gabelstapler, um mit den Gabeln die Tür zu öffnen. Das ist die einzige Möglichkeit, in den Geheimgang zu kommen. Das Problem mit der langsamen Reaktion lässt sich mit Ihren Angaben leider nicht erklären – das könnte viele Ursachen haben (abhängig vom Betriebssystem, USB- oder PS2-Tastatur usw.).

Mausradprobleme bei Wiggles

Ich habe Anfang des Jahres das Betriebssystem von Windows 2000 auf Windows XP Pro gewechselt. Seitdem kann ich in Wiggles nicht mehr mit der Maus das Bild nach unten scrollen – alle anderen Richtungen funktionieren. Ich habe den Patch aus der DVD-Datenbank geladen, aber ohne Erfolg. Habt ihr noch einen Tipp für mich oder muss ich Windows 2000 wieder installieren? Unter XP laufen wesentlich mehr Spiele.

ANDREAS THÖNE, PER E-MAIL



Sascha Pilling:

Trotz Rücksprache mit Entwickler SEK haben wir leider keine hundertprozentige Lösung für Ihr Problem gefunden. Versuchen Sie, das Spiel in einer anderen Auflösung als in der des Desktops laufen zu lassen. Die ist die Ursache für viele Fehler.

Letzte Bonus-Mission bei Commandos 2

Ich habe in der allerletzten Bonus-Mission (wo der Stacheldrahtzaun ist und ich in einen Bunker eindringen muss) unerwartete Probleme. Ich schaffe es nicht, über oder durch diesen Draht zu kommen. Was ich auch versucht habe, alles ging schief. Der Bolzenschneider liegt nämlich hinter dem Zaun, wie soll man da rankommen?

CLAUDIO GAUGLER, PER E-MAIL



Lars Theune:

Schleichen Sie sich mit dem Scharfschützen nach links, bis Sie den gegnerischen Scharfschützen ins Visier nehmen können. Wenn dieser Soldat aus dem Weg geräumt ist, kann der Dieb zur Kiste hinkriechen und den Weg für seine Kameraden freimachen.

Zwei Fragen zu Jagged Alliance 2

1. Ich würde Mike gerne rekrutieren und hab schon oft versucht, ihn auf unsere Seite zu ziehen. Ich hab sogar versucht, ihn einzuschläfern. Aber er lässt sich nicht dazu bewegen. Gibt es eine Lösung, das zu schaffen?

2. Ein kleiner Junge wird von seiner Mutter vermisst. Ich hab ihn schon überall gesucht, aber gefunden habe ich ihn leider noch nicht. Können Sie mir sagen, wo er sich aufhält?

MARTIN B, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Zu 1.) Auf Mike müssen Sie bei **Jagged Alliance 2** leider verzichten, er kann nicht angeheuert werden.

Zu 2.) Joey finden Sie in San Mona. Sprechen Sie dort mit Hans und dem Barkeeper, nachdem Sie den Auftrag von Joeys Mutter haben.













Einer von beiden wird Ihnen Hinweise geben. Joey müsste eigentlich in der Gegend herumstreunen. Oft findet man ihn bei der verlassenen Mine oder in der Nähe des Bordells.

Fragen zu Zanzarah

1. Wo befindet sich die Feenkarte der Erde?

2. Ich habe den Sumpfkobolden geholfen und den General besiegt. Woher bekomme ich die Segbuzz-Fee, um dort weiterzukommen?

3. Ich habe die Katakomben betreten, aber gelange nicht durch das Westtor. Woher bekomme ich den Schlüssel?

4. Im Moment bin ich bei den Zwergen. Dort habe ich die Brüder besiegt. Aber mir fehlt der Elementarschlüssel Luft, um den Aufzug zu bedienen.

5. Bei der Hängebrücke steht ein Zwerg, der Werkzeug von mir haben möchte. Wo finde ich dieses?

ALFONS DIETZ, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Zu 1.) Die Feenkarte der Erde erhalten Sie vom Druiden im Wolkenreich (zum Pavillon gehen). Falls Sie das schon getan haben, kehren Sie noch einmal zum Druiden zurück. Bei der Erdkarte kann leider auch ein Bug auftreten, wie jetzt bekannt geworden ist. Sollte das bei Ihnen der Fall sein, hilft nur das Laden eines älteren Spielstandes.

Zu 2.) Eine Segbuzz-Fee können Sie zum Beispiel in Tiralin im Laden gegen eine Suane-Fee eintauschen.

Zu 3.) Für das Westtor in Tiralin müssen Sie den Sohn des Bürgermeisters finden. Er befindet sich in dem Abschnitt hinter dem Cottage (dort, wo die Eule sitzt). Sie müssen dort einen Stein aus dem Weg räumen (Feenkarte!). Dahinter ist der gesuchte Sohn.

Zu 4.) Den Elementarschlüssel der Luft gibt's in den Eishöhlen. Um dorthin zu gelangen, gehen Sie in der Bergwelt zum Turm und von da zur Bergspitze durch die Eislandschaft in die Eishöhlen.

Zu 5.) Das Werkzeug: Vom Garten der Feen aus (Startgebiet) nach rechts zum Felsen gehen (Feenkarte nötig) und ihn sprengen. Mit dem Fahrstuhl dahinter hochfahren und die Feen besiegen. Zum Lohn gibt's das Werkzeug für den Zwerg.

Orden in Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Man kann insgesamt acht Orden erreichen, fünf davon habe ich schon verliehen bekommen. Von was ist die Verleihung der acht Orden abhängig? Ich konnte bisher nirgends einen Eintrag oder Lösungsvorschlag finden.

HARRY STEINIGER, PER E-MAIL





Christian Müller:

Insgesamt gibt es sogar neun Orden:

Name des Ordens	Mission/ Schwierigkeit	Anforderung
The Legion of Merit	M1	Den amerikanischen Gefangenen retten
Norwegian War Cross		
With Sword	M2	Das Manifest im U-Boot ergattern
American Campaign Medal	M3	Omaha-Landung überleben
The Good Conduct Medal	M4	Beide Königstiger zerstören
Distinguished Service		
Medal	M5	Die Drei-Mann-Panzer-Besatzung muss überleben
Army Commendation Medal	M6	Maximal vier Verluste erlaubt
Bronze Medal	Easy (Leicht)	Spiel beenden
Silver Medal	Medium (Mittel)	Spiel beenden
Distinguished Service		
Cross	Hard (Schwer)	Spiel beenden

Das U-Boot bei C&C: Renegade

Ich komme im Containerfrachter-Level nicht weiter. Den Kapitän hab ich schon, aber leider wollen die Geretteten nicht so, wie ich will. Ich bekomme das U-Boot nicht seeklar – oder hab ich das Prinzip nicht verstanden?

JOHANNES, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Haben Sie schon die grüne Sicherheitskarte und damit die Gefangenen befreit? Um die Mission erfolgreich abzuschließen, sollten sich drei Sicherheitskarten in Ihrem Besitz befinden, eine grüne, eine gelbe und eine rote. Es ist jedoch bekannt, dass es in dieser Mission einige Bugs gibt. Behelfen Sie sich damit, dass Sie mehrere Spielstände anlegen.

Minecrawler bei Gothic

Wie besiege ich die Minecrawler in der alten Mine?

MARTIN NEISE, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Problematisch sind die Minecrawler insofern, weil man schon sehr früh im Spiel die Minen-Quest erhält. Allerdings ist es ratsam, den Charakter bis mindestens Stufe 8 zu trainieren und die Lernpunkte in Stärke und Geschicklichkeit zu investieren. Eine gute Taktik besteht darin, Fernkampfwaffen einzusetzen (vorausgesetzt, Ihr Charakter kann damit umgehen). Es gibt etliche Stellen in der Mine, zu denen die Minecrawler nur schlecht Zugang haben. Sie können auch die Crawler einzeln anlocken – ein Kampf gegen mehrere Crawler ist sehr schwer.

Probleme bei Diablo 2

1. Ich verwende mit einem meiner Chars das Wächter-Dao, das unter anderem eine Chance auf Gift-Nova bei Angriff hat. Das Problem ist, dass diese Gift-Noven keinen Schaden anrichten. Die Gift-Nova wird dargestellt, aber die Monster werden nicht grün (obwohl nicht giftimmun!). Sie erleiden auch keinen Schaden. Etwas Ähnliches habe ich bei einem Bogen mit Chance auf „Verstärkten Schaden" beim Söldner beobachtet. Hier wurde zwar die Ge-

gend verflucht, aber die Gegner selbst wurden nicht verflucht.

2. Bei der Urahnen-Quest bekomme ich keinen Fertigkeitspunkt und keine Statuspunkte.

REINHARD ROSSNER, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Zu 1.) Das hört sich nach einem Bug an. Am besten patchen Sie **Diablo 2** auf die neueste Version LoD1.09d (auf Heft-DVD oder www.blizzard.de) und versuchen es noch mal. Gegenstände, die „bei Treffer" oder „auf Schlag" Fertigkeiten auslösen, sind in der **Diablo 2**-Gemeinde als bugverseucht bekannt.

Zu 2.) Die Urahnen-Quest erhöht die Erfahrungspunkte eines Charakters um einen festen Wert. Normalerweise führt das dazu, dass der Charakter dann um eine oder mehrere Stufen aufsteigt und dementsprechend Fertigkeitspunkt(e) und Attributpunkte erhält. Wenn ein schon erfahrener Charakter diese Quest löst oder ein Charakter gerade ein Level-up hinter sich hat, kann es aber vorkommen, dass der Erfahrungszuwachs nicht für den nächsten Level ausreicht (insbesondere in den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle).

Sackgasse im Sumpf von Jedi Knight 2: **Jedi Outcast**

Ich komme im Level „Yavin Swamp" nicht weiter. Ich finde keinen Weg in den nächsten Level. In den wenigen Lösungen, die ich gefunden habe, wird das nicht problematisiert und der Weg als einfach und klar ersichtlich beschrieben. Ich hoffe, ihr könnt mir da weiterhelfen.

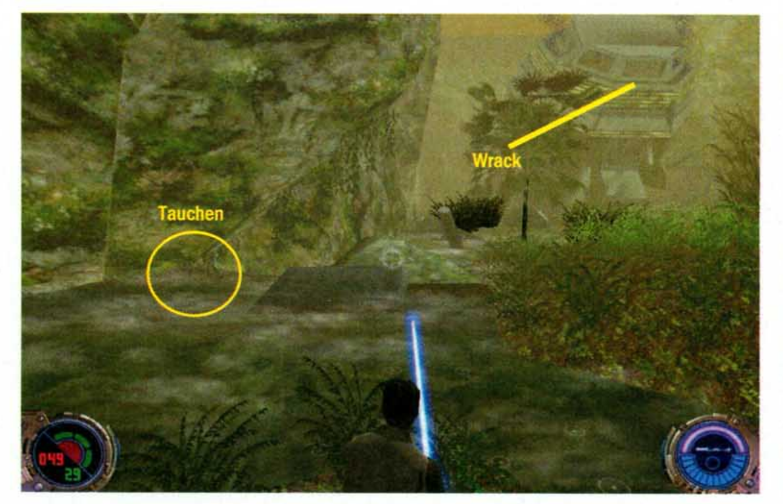
CHRISTIAN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Sind Sie schon zum Wrack vorgedrungen? Dort ist eine Stelle im Wasser, wo Sie tauchen müssen, um weiterzukommen

Danach ist es am besten, wenn Sie sich immer an einer Felswand entlangbewegen. Der Sumpf ist sehr verschlungen und macht zum Teil sehr scharfe Kehren, an denen man zu schnell vorbeiläuft.



Klinge des Ausgleichers bei **Baldur's Gate 2**

Bei Baldur's Gate 2 versuche ich schon seit Ewigkeiten die „Klinge des Ausgleichers" zu finden. Ich habe gelesen, dass sie im Dungeon des Betrachters zu finden ist. Ich habe alles schon mehrmals abgesucht, kann sie aber nicht finden.

SEBASTIAN REICHHOLD, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Im Betrachter-Dungeon (Kapitel 5) in der Unterwelt treffen Sie auf zwei große Betrachter. Einer davon ist ein Älterer Augentyrann (der linke). Ist er bezwungen, hinterlässt er sowohl ein Auge (welches für das Ritual dient) als auch die Klinge des Schwertes. Sollten Sie es übersehen haben, können Sie mit gedrückter Tabulator-Taste die Umrisse von Gegenständen, die am Boden liegen, sichtbar machen.

Stationierte Flugzeuge bei **Empire Earth**

Kann man Flugzeuge dauerhaft in einem Flughafen stationieren, nachdem sie einmal gestartet sind?

FLORIAN SCHMIDT, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Die Flugzeuge werden beim Bau automatisch dem jeweiligen Flughafen zugeordnet. Wenn sie in der Luft sind, kreisen sie um den Flughafen oder um den gesetzten Sammelpunkt. Wenn Sie die Flugzeuge am Boden haben möchten, müssen Sie die Flugzeuge auswählen und auf den gewünschten Flughafen rechtsklicken. Da das Auswählen der fliegenden Einheiten nicht ganz unproblematisch ist, sollten Sie die Flieger auf alle Fälle mit einem Hotkey belegen, um schnelleren Zugriff auf die Einheiten zu haben. Sie können alternativ auch die Flughafengebäude mit einem Hotkey belegen und schnell Sammelpunkte setzen. Dann werden alle stationierten Flieger zum Zielpunkt fliegen.

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert in Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft"**.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**.
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Cheats

Spider-Man

Je nachdem, wie gut Sie sind (Punktzahl), können Sie verschiedene Boni freischalten.

Punktestand bei abgeschlossenem Spiel:

Mindestens 10.000	Bonus-Spiel „Pin Head Bowling" ist verfügbar
Mindestens 20.000	Schaltet Vulture-Movie frei
Mindestens 30.000	Schaltet Shocker-Movie frei
Mindestens 50.000	Unbegrenzte Netzflüssigkeit

Sie können das Spiel auch in anderen Kostümen bestreiten:

Spielerkostüm	Mindestvoraussetzung
Peter Parker	Spiel auf „Leicht" erfolgreich beenden
Wrestling-Outfit	Spiel auf „Leicht" erfolgreich beenden
Alex-Ross-Outfit	Spiel auf „Normal" erfolgreich beenden
Green Goblin	Spiel auf „Hero" erfolgreich beenden

Wählen Sie „Special" im Hauptmenü und tippen Sie die folgenden Cheats ein:

Cheats	Wirkung
Arachnid	Hauptcheat
Xclsior	Levelauswahl
Strudl	Netzflüssigkeit
Rustcrst	Unverwundbar
Captainstacey	Als Helikopterpilot spielen
Dodgethis	Matrix-Stil
Freakout	Als Matrix-Spider-Man spielen
Girlnextdoor	Als Mary Jane spielen
Goestoyourhead	Spider-Man bekommt große Hände und Füße
Headexplody	Bonus-Training-Levels
Hermanschultz	Als Shocker spielen
Imiarmas	Levelauswahl
Joelspeanuts	Gegner haben große Köpfe
Koala	Alle Kampf-Kombos
Oragnicwebbing	Unbegrenzter Netzstrahl
Realhero	Als Polizist spielen
Romitas Levelsprung	Halten Sie das Spiel an und wählen Sie „Next Level"
Serum	Als Wissenschaftler spielen
Spiderbyte	Kleiner Spider-Man
Knuckles	Als Gangster spielen - Outfit 1
Underthemask	Ego-Shooter-Perspektive

REDAKTION

GTA 3

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein. Die korrekte Eingabe wird akustisch bestätigt.

Cheats	Wirkung
Health	Volle Lebensenergie
Gunsgunsguns	Alle Waffen
Ifiwerearichman	Geld-Bonus
Ilikedressingup	Ihre Spielfigur erhält ein anderes Aussehen.
Giveusatank	Panzer fällt vom Himmel
Bangbangbang	Alle Autos explodieren
Cornerslikemad	Perfekte Fahreigenschaften
Anicesetofwheels	Nur Räder sichtbar
Morepoliceplease	Verfolgungsgrad erhöhen
Nopoliceplease	Verfolgungsgrad verringern
Skincancerforme	Sonniges Wetter
Madweather	Regnerisches Wetter
Peasoup	Nebel
Itsallgoingmaaad	Fußgänger kämpfen miteinander
Weaponsforall	Fußgänger tragen Waffen
Timeflieswhenyou	Spielgeschwindigkeit erhöhen
Turtoise	Spielgeschwindigkeit verringern

REDAKTION

Duke Nukem: Manhattan Project

Drücken Sie während des Spiels die Zirkumflex-Taste (^). Tippen Sie anschließend „exec cheats.cfg" in die Konsole und bestätigen Sie die Eingabe mit der Taste Enter.

Taste	Wirkung
G	Alle Gegenstände
H	Volle Munition
J	Jetpack
F	Schutzschild
L	Extra-Leben
K	Suizid
I	Unverwundbar
P	Pause

REDAKTION

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Elder Scrolls 3: Morrowind

Kaufen Sie sich bei einem Spellmaker in einer der Magiergilden möglichst billige Sprüche (Magicka-Cost 1, Preis 5-10) aller Schulen. Nun stellen Sie sich einfach neben ein Bett, das Sie benutzen dürfen, und zaubern, was das Zeug hält. Ist der Magicka-Vorrat aufgebraucht, legen Sie sich schlafen, bis Sie geheilt sind, und machen weiter. Da der Erfahrungswert eines Spruches nur von seinem Erfolg, nicht aber von seinen Kosten abhängt, steigen Sie auf diese Weise schnell auf.

MATTHIAS HUBER

2 Civilization 3

Wenn Sie gleich zu Beginn des Spiels die Karte aufdecken wollen, müssen Sie zuerst den Spielstand sichern und anschließend abdanken. Nachdem sich der Gegner zu Wort gemeldet hat, sehen Sie eine Spielaufzeichnung mit der kompletten Karte und den feindlichen Städten.

FELIX KNOEDLER

3 Dungeon Siege

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihrer Charaktere in den Kategorien Naturzauber oder Kampfzauber ausbauen wollen, gibt es einen kleinen Trick. Nehmen Sie einen Zauber, zum Beispiel die „Heilenden Hände", und aktivieren Sie diese. Lassen Sie sich dann von einem Nahkämpfer angreifen (Seck/Fußsoldat). Anschließend steigen Ihre Erfahrungswerte.

ROY BEHRENS



4 GTA 3

Schnappen Sie sich einen Löschzug und beginnen Sie die Feuerwehrmissionen. Fahren Sie zum ersten Einsatzort und löschen Sie das erste Feuer. Sobald das Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben wird, drücken Sie F1, um sich die Situation erneut anzuschauen. Für jede Wiederholung der Löschaktion werden Ihnen weitere Dollars auf Ihr Konto überwiesen.

MICHAEL BORTZ

Warcraft 3: Reign Of Chaos

„Sprecht, Dummkopf!" Der Untote Arthas ist nicht gerade zimperlich mit seiner Wortwahl. Noch weniger zimperlich sind allerdings Ihre Gegner in Warcraft 3. Ein Glück, dass Sie schon auf die Lösung der ersten drei Kampagnen zugreifen können.



GEFRIERKOST
Halten Sie immer nach Monstern Ausschau. Außer den wertvollen Erfahrungspunkten für Ihre Helden hinterlassen die Ungetüme oft auch nützliche Gegenstände.

Welch ein Land, was für Männer

Jede der vier Rassen bietet im Verlauf der Kampagne drei Helden auf. Sie müssen schnell lernen, mit deren Fähigkeiten richtig umzugehen und sie im Kampf einzusetzen. Versuchen Sie, Ihre jeweiligen Helden in einer Mission möglichst hoch zu „leveln". Die nötigen Erfahrungspunkte erhalten Sie nur, wenn Sie die Helden aktiv im Kampf einsetzen.

Wie komme ich an Gegenstände heran?

Außer der Kaufoption in diversen Goblin-Läden gibt es etliche optionale Aufträge zu erfüllen. In der Regel erhalten Sie einen wertvollen Gegenstand zur Belohnung, wenn Sie die Aufgabe meistern. Versäumen Sie nicht, alle neutralen Gebäude (zum Beispiel Murloc-Lager) zu zerstören. Dadurch werden oft geringerwertige Gegenstände wie Heil-, Manatränke oder Spruchrollen ausgespuckt. Deren Verteilung ist zufallsbedingt.

Menschenkampagne - Die Geißel von Lordaeron

Kapitel 1 - Die Verteidigung von Strahnbrad

1. Helfen Sie auf jedem Fall dem Geschäftsmann bei der Brücke. Das Räuberlager finden Sie im Südosten der Karte. Zur Belohnung gibt es den Folianten der Kraft (Stärke +1).
2. In Strahnbrad sind einige Soldaten im Westen stationiert. Wenn Sie dorthin marschieren, können Sie diese Einheiten mitnehmen.

Kapitel 2 - Blackrock'n'Roll

1. Bauen Sie rasch die Türme aus und wappnen Sie sich gegen Angriffe aus östlicher Richtung.
2. Östlich und westlich Ihrer Basis befindet sich je ein Gnoll-Lager.
3. Zerstören Sie im Nordwesten das Murloc-Lager und holen Sie sich die Klauen des Angriffs (+3 Schaden).

Wie löse ich die Drachen-Quest?

Schnappen Sie sich Arthas und ein halbes Dutzend Scharfschützen, um die lästigen Rußhuster in der Höhle loszuwerden. Searinox hinterlässt außer dem Drachenherz einen Folianten der Intelligenz (Int +1). Wenn Sie das Drachenorgan abliefern, erhalten Sie eine Feuerkugel (+12 Feuerschaden).

Kapitel 3 - Die Verheerungen der Seuche

1. Retten Sie die Dorfbewohner vor den Banditen (Belohnung).
2. Im Südosten finden Sie ein Oger-Lager, in dem Sie Erfahrungspunkte sammeln können.
3. Im Südwesten der Karte ist ein Ring des Schutzes (Rüstung +2).
4. Arbeiten Sie sich bei der Furt nach Norden vor. Dort finden Sie die Armschiene der Beweglichkeit (Beweglichkeit +1).
5. Plätten Sie das Schurkenlager. Auch dort können Sie einen geringerwertigen Gegenstand freilegen und einsammeln.
6. Im Nordosten des verseuchten Dorfes können Sie die optionale Quest aktivieren.

Kapitel 4 - Der Kult der Verdammten

1. Lassen Sie sich auf keinen Fall die Klauen des Angriffs +6 entgehen. Sie finden das gute Stück im Südosten der Karte.
2. Die Steingolems im Nordosten vermachen Ihnen – allerdings unfreiwillig – einen Ring des Schutzes (Rüstung +2).
3. Stoßen Sie rasch nach Osten zur zweiten Goldmine vor und errichten Sie dort einen kleinen Stützpunkt. Eine dritte Goldmine finden Sie weiter im Norden.
4. Das feindliche Untotenlager befindet sich im westlichen Kartenteil. Sichern Sie Ihr Hauptlager vor allem gegen Angriffe aus nordwestlicher Richtung. Ihre Streitmacht lassen Sie am besten von Nordosten her anrücken.



FESTGEMAUERT
Ihre Verteidigung muss bombensicher stehen – ein Bollwerk aus Abwehrtürmen ist dafür die beste Wahl.

W





AUSGELAGERT
Errichten Sie vor der gegnerischen Basis einen Vorposten und locken Sie die Gegner dorthin.

Kapitel 5 - Der Marsch der Geißel

1. In der Nordwestecke der Karte können Sie den Ogern ein Paar Krafthandschuhe +3 abnehmen.
2. Marschieren Sie mit einem vollen Dutzend Einheiten und Ihren Helden von der Stadt aus nach Norden und dann nach Westen. Bleiben Sie den gegnerischen Basen fern. In der westlichen Stadt stoßen Sie auf einen Konvoi der Untoten. Dabei wird die optionale Quest aktiviert. Zerstören Sie schnell den Konvoi und ziehen Sie sich wieder in die Stadt zurück.
3. Bauen Sie abwechselnd Kanonen- und Wachtürme an der nördlichen und westlichen Flanke. Postieren Sie Arbeiter für die Reparaturen dahinter, außerdem etliche Mörser-Trupps. Halten Sie Priester und Jaina zum Heilen der angeschlagenen Einheiten bereit.
4. Sichern Sie sich im Norden die zweite Goldmine, sonst geraten Sie schnell in einen Engpass.
5. Der Hauptangriff erfolgt in der letzten Minute der Mission. Halten Sie mit Ihrer Abwehr so lange durch, bis die Zeit abgelaufen ist. Verluste können Sie ignorieren, da die Mission unmittelbar nach dem Countdown endet.

Kapitel 6 - Die Auswahl

Stellen Sie schnell zwei Trupps zusammen: sechs bis sieben Scharfschützen, mit denen Sie die Gebäude plätten, und Arthas mit einigen Soldaten, um die Zombies zu „bekehren". Wenn Sie Mal'Ganis' Gruppe aus dem Weg gehen, haben Sie keine Schwierigkeiten. Ihre Basis verteidigen Sie mit einigen Türmen und Einheiten.

Kapitel 7 - Die Küste von Northrend

1. Warten Sie mit der Rettung der Zwergenbasis im Norden nicht zu lange. Wenn Sie die Kontrolle darüber haben, produzieren Sie etliche Gyrokopter und verbessern Sie diese (Bomben-Upgrade). Verteidigen Sie die Zwergenbasis nach Westen mit Türmen.
2. Bei den Eismonstern können Sie sich Oger-Kraft-Handschuhe +3 unter den Nagel reißen.
3. Errichten Sie in Ihrer südlichen Basis eine starke Luftabwehr und stoßen Sie mit Ihrem Heer langsam nach Nordwesten vor. Bauen Sie direkt vor dem gegnerischen Hauptlager einen Stützpunkt, gerade so weit entfernt, dass die Untoten keinen Ausfall machen (speichern und ausprobieren). Locken Sie einfach die Untoten nacheinander raus und lassen Sie sie ins offene Messer laufen.

Kapitel 8 - Unstimmigkeit

1. Versuchen Sie auf jeden Fall, Ihre Mörser-Trupps am Leben zu halten, um später durch die Bäume zu kommen. Laufen Sie beim ersten Stützpunkt schnell vorbei und heuern Sie die Söldner an. Geben Sie aber nicht alles Gold aus. Sie sollten auf jeden Fall zum Schluss 200 Gold übrig haben, um wenigstens einen Troll-Fallensteller erwerben zu können. Mit dessen Fähigkeit „Einschnüren" können Sie die Flugeinheiten zu Boden zwingen. Fehlt Ihnen die Barschaft, laufen Sie schnell an den Flugmonstern vorbei. Priorität hat die Zerstörung der Boote.
2. Rennen Sie trotz des Zeitdrucks nicht blindlings in die Gemetzel, sondern locken Sie die Gegner möglichst nacheinander zu sich.

Kann ich die Mission auch ohne Fernkämpfer beenden?

Ihr Bergkönig ist in der Lage, mithilfe seiner Fähigkeit „Sturmschlag" die Boote mit einem Treffer zu versenken. Halten Sie ihn daher unbedingt am Leben.

Kapitel 9 - Frostmourne

1. Gehen Sie möglichst rasch durch den Teleporter und kämpfen Sie sich durch den Eiscanyon. Hier gibt es einen Folianten der Kraft und einen Talisman der Vitalität.
2. Konzentrieren Sie sich nach dem Gespräch mit dem Wächter auf selbigen. Liegt er erst mal im Staub, zerbröseln seine finsteren Kumpane gleich mit.

Wie bereite ich mich auf die letzte Schlacht vor?

Igeln Sie sich in Ihrer Basis zunächst gegen Angriffe aus nördlicher und östlicher Richtung ein. Bevor Sie sich selber nach Norden aufmachen, kümmern Sie sich zuerst um die Basis im Südosten. Die Greifenreiter kommen jetzt zum Zuge. Sobald die Untoten im Osten niedergeschlagen sind, erobern Sie die Goldmine nördlich von Ihrer Basis. Der Rest ist Routine: Arbeiten Sie sich mit Ihren Streitkräften Schritt für Schritt nach Nordosten zu Mal'Ganis' Stützpunkt vor und halten Sie Ihre Verteidigungsanlagen in Schuss.



SCHLACHTPLAN
Zerschlagen Sie zuerst das Lager im Osten (A). Machen Sie dann den Weg zur Mine (B) frei. Die letzte Schlacht findet im Nordosten (C) statt.

Untotenkampagne – Pfad der Verdammten

Kapitel 1 – Der Marsch durch die Asche

1. Wichtigste Einheit in dieser Mission ist der Schemen. Kundschaften Sie mit ihm jeweils den Abschnitt vor Ihrer Gruppe aus, um die Stadtpatrouillen zu umgehen. Wenn Sie die Verstärkung auf dem Friedhof erhalten haben, können Sie sich auf kleinere Scharmützel mit den Wächtern einlassen.
2. Beim gefangenen Akolyten in der Nordwestecke finden Sie im Banditenlager den Spinnenring (Beweglichkeit +1).
3. Insgesamt sind 16 Akolyten einzeln versteckt, die restlichen vier finden Sie im östlichen Stadtteil bei den Käfigen, natürlich bewacht. Nicht ganz einfach zu finden ist der Akolyt links von der Kathedrale hinter dem Zaun.

Kapitel 2 – Totengräber

Arbeiten Sie sich nach Osten zum Kreis der Macht vor und erwecken Sie Kel'Thuzad zum Leben.
Sobald der Basisaufbau beginnt, richten Sie Ihre Verteidigung nach Norden aus. Mit einem Dutzend Ghuls und Ihrem Helden können Sie problemlos zu Balador dem Hellen im nordwestlichen Teil der Karte vorstoßen. Auch für die restliche Mission ist diese Truppenstärke völlig ausreichend.

Was kann ich auf der Karte alles entdecken?

Im Süden, hinter der Furt, können Sie einige Steingolems zerbröseln. Im Nordosten ist ein Schurken-Camp, in dem Sie eine Voodoo-Puppe (Intelligenz +1) ergattern können. Besiegen Sie im Südwesten den Magier, um an die Handschuhe der Hast (erhöht Angriffsgeschwindigkeit um 15 Prozent) zu gelangen. Die gesuchte Urne finden Sie schließlich bei Uther Lightbringer.

Kapitel 3 – In die ewige Welt

1. Errichten Sie zuerst eine ordentliche Verteidigung, vor allem nach Südosten und Westen. Geistertürme sind dafür am besten geeignet. Außer einem Dutzend Ghuls benötigen Sie drei bis vier Fleischwagen in Ihrem Angriffstrupp – damit sind Sie auf der sicheren Seite.
2. Erkunden Sie mit dieser Gruppe die Karte in Richtung Südwesten und zerstören Sie dort das Elfenlager (hellgrün). Übernehmen Sie dort die Goldmine und sichern Sie die Rohstoffquelle mit etlichen Geistertürmen und einigen Einheiten.

Wo finde ich Gegenstände?

Marschieren Sie von der südwestlichen Mine aus nach Norden zum Gnoll-Lager. Die Monster halten einen Ring des Schutzes +2 versteckt, den Sie ihnen abnehmen.

Wie gehe ich am besten vor?

Bevor Sie sich an das große Elfenlager im Südosten heranmachen, erkunden Sie erst die Karte. Ganz im Südwesten ist ein Mana-Brunnen und ein weiteres Gnoll-Lager (Gesundheitsstein). In der Kartenmitte, hinter der Brücke, befindet sich ein Goblin-Laden. Im Osten ist ein weiteres Elfenlager mit einer Goldmine. Auch im Nordosten können Sie weitere Spitzohren ausfindig machen und reichlich Erfahrungspunkte sammeln.

Der Angriff auf die Elfen

Verteidigen Sie Ihre Mine im Südwesten und greifen Sie von dort aus zunächst das Lager im Osten und dann die Hauptbasis der Elfen im Südosten an.

Kapitel 4 – Schlüssel der drei Monde

Errichten Sie schnell im Süden Ihre Basis und halten Sie diese bis zum Schluss der Mission. Der Gegner wird dort immer wieder mit wenigen Einheiten zu stören versuchen. Wenn Sie weitere Lager errichten, bleiben diese meist unberührt. Sichern Sie Ihre Hauptbasis mit Türmen und Gruftbestien vor allem nach Norden.

Wie komme ich über den Fluss?

Gehen Sie zügig nach Osten. Dort ist ein Goblin-Labor, in dem Sie Randalierkobolde und Zeppeline anheuern können. Beladen Sie zwei Zeppeline mit Fleischwagen, Gruftbestien und einem Akolyten. Setzen Sie nach Osten über und errichten Sie kurz vor dem gegnerischen Lager eine kleine Basis mit Geistertürmen. Jetzt können Sie die Gegner einfach rauslocken, schwächen und dann selbst zum Angriff übergehen.

Die restlichen Kristalle

Wenn Sie den ersten Kristall besitzen, gehen Sie im Ostteil weiter nach Norden und übernehmen Sie die Goldmine. Nordwestlich davon stoßen Sie auf ein hellblaues Portal. Schreiten Sie mit einem gu-

BLOCKIERT Errichten Sie etliche Geistertürme in nördlicher bis nordwestlicher Richtung und Ihre Basis ist perfekt geschützt.



PFADFINDER Der gezeigte Akolyt ist gut hinter dem Haus versteckt. Wenn die Kamera zu tief steht, übersehen Sie ihn glatt.







KOMM MIR NICHT ZU NAH' Mithilfe der Fleischwagen haben Sie keine Probleme, die Abwehranlagen auf der anderen Flussseite zu zerstören.

AUSGESPERRT Nachdem Sie an der Westbrücke eine Abwehrmauer (1) errichtet haben, kann Ihr Angriffsheer von Osten her in Silvermoon einfallen (2).

Invasion

Im Singleplayer-Modus können Sie immer wieder die KI ausnutzen, indem Sie bestimmte Auslöser (Trigger) zunächst nicht aktivieren.



BETRIEBSBLIND Klappt fast immer – wir errichten eine Basis unmittelbar vor dem gegnerischen Stützpunkt. Solange Sie nicht den Trigger auslösen, bekommt der Gegner nichts davon mit.



LUFTLANDUNG Sobald Sie die gegnerische Abwehr zerstört haben, können Sie Ihre Truppen landen, um sich festzusetzen und vorhandene Goldminen zu erobern.

ten Dutzend Einheiten (Gruftbestien und Fleischwagen) und Ihrem Helden hindurch und beißen Sie sich am Zielort sofort wieder fest. Sichern Sie sich die Goldmine vor Ort. Arbeiten Sie sich nun von Portal zu Portal und knöpfen Sie den Gegnern die Schlüsselteile ab.

Portal oder Zeppelin

Wenn Ihnen die Gefechte an den Portalen zu mühsam sind, können Sie auch einfach auf die Zeppeline setzen. Fliegen Sie Ihre Einheiten zu geschützten Stellen und arbeiten Sie sich von dort auf die Portale zu. Die Ressourcen sind mehr als ausreichend, dass Sie jeweils vor Ort eine kleine Basis errichten können.

Zerstören der Türme

Die Fleischwagen eignen sich in dieser Mission besonders gut, um über die Flüsse auf gegnerische Einheiten und vor allem die Türme zu feuern. Wenn Sie den Schlüssel komplett haben, müssen Sie am Portal noch etliche Türme dem Erdboden gleichmachen. Danach kann Ihr Held problemlos die Mission beenden.

Kapitel 5 – Silvermoons Untergang

Die Gargoyles, die Sie recht früh zur Unterstützung erhalten, sollten Sie auf keinen Fall verlieren, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sylvana wird immer wieder einen Boten losschicken. Postieren Sie die Flattermänner am besten über dem Waldstück bei Sylvanas Lager. Der Bote nimmt nicht immer die gleiche Route – von der Lauerposition im Wald sind die Gargoyles jedoch schnell bei dem Elfenläufer und verhindern die Nachrichtenübermittlung.

Wie gehe ich am besten vor?

Ihre Verteidigungseinrichtungen sollten Sie vorwiegend nach Süden beziehungsweise Südwesten hin ausrichten. Erstellen Sie möglichst rasch einen Angriffstrupp (unbedingt zwei bis drei Fleischwagen mitnehmen) und nehmen Sie damit Sylvanas Lager im Nordwesten ein. Je früher Sie dies bewerkstelligen, umso eher haben Sie Ruhe vor den lästigen Elfenboten. Bevor Sie sich nun an die große Elfenstadt im südlichen Teil heranwagen, erkunden Sie erst einmal ausgiebig die Karte, verbessern Ihre Verteidigungsanlagen und stellen eine starke Streitmacht zusammen. Es gibt genügend Ressourcen, um problemlos 70 Einheiten zu unterhalten.

Welche Gegenstände kann ich abgreifen?

Wenn Sie das Elfenlager im Nordwesten zerstört und dessen Anführerin Sylvana Windrunner besiegt haben, erhalten Sie die wertvolle Kapuze der Geschicklichkeit (erhöht Bewegung und Intelligenz jeweils um vier Punkte).
Im Nordosten der Karte halten sich einige Golems auf, denen Sie den Ring der Regeneration (regeneriert zwei Trefferpunkte pro Sekunde beim Träger) abknöpfen können.

Wie bereite ich den Angriff auf Silvermoon vor?

Beim Erkunden der Karte werden Ihnen die beiden Brücken auffal-



ANGESCHMIERT Da staunt der Wächter nicht schlecht: Von einem schwachen Ghul angelockt, wird er auf der Straße standesgemäß in Empfang genommen.



AUSGESPUCKT Auch die mächtigen Großdrachen müssen bei dieser massiven Turmabwehr klein beigeben.

len. Sperren Sie eine davon mit einer massiven Turmabwehr, um keine bösen Überraschungen zu erleben. Vor der zweiten Brücke errichten Sie einen Vorposten mit den allernötigsten Militäreinrichtungen und einigen Türmen.

Der Angriff auf Silvermoon

Vereinfachen Sie sich den Kampf, indem Sie die mobilen Einheiten der Elfen zunächst über die Brücke locken. Stürmen Sie danach die Stadt und kümmern Sie sich zunächst um die Türme und Militäreinrichtungen. Die Wächter des Sonnenbrunnens locken Sie am besten von den Türmen weg und bearbeiten sie auf den Straßen der Elfenstadt. Zerstören Sie anschließend noch die Türme mit Ihren Fleischwagen und gehen Sie zum Brunnen in der Mitte.

Kapitel 6 - Blackrock & Roll

Für diese Mission müssen Sie schon etwas Zeit mitbringen, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sie müssen fünf Ork-Lager und deren Heldenanführer plätten. Die Quest wird nach dem Angriff von Genjuras freigeschaltet. Zur Belohnung für den Sieg über den Helden erhalten Sie das Buch der Gesundheit (+50 Trefferpunkte).

Wie fange ich die Mission am besten an?

Ihre Verteidigung sollten Sie primär nach Norden und Osten ausrichten. Erschaffen Sie sich möglichst schnell einen Schemen, um damit die Karte ausgiebig zu erkunden. Keine Sorge, dieser unsichtbaren Einheit passiert nichts. Gehen Sie recht bald gegen das nordöstlich gelegene Drachenlager vor und nehmen Sie der Bestie den Talisman der Vitalität (100 Trefferpunkte-Bonus) ab. Die Mission wird Sie viel Gold kosten, sichern Sie sich daher schnell die Mine südöstlich Ihrer Hauptbasis. Dort können Sie auch einen Folianten der Kraft +1 erbeuten.

Drachenkämpfe

Mit den roten Großdrachen ist nicht gut Kirschen essen. Da die Biester immun gegen die Gespinstfähigkeit der Gruftbestien sind, ist es am einfachsten, die Großdrachen zu Ihren Türmen hin zu locken. Alternativ dazu können Sie auch einfach in der Nähe der Drachen etliche Türme errichten. Arthas' Todesmantel fügt Drachen ebenfalls ordentlich Schaden zu.

Throk'Feroth

Stoßen Sie von Ihrer Hauptbasis nach Norden zu Throk'Feroths Lager (orange) vor. Das Lager ist nicht allzu stark befestigt – lästiger ist da schon das vorgelagerte Drachennest. Wenn der Ork-Held stirbt und sein Lager zerstört ist, können Sie die Klauen des Angriffs +9 und einen Folianten der Intelligenz +1 an sich nehmen. Lassen Sie sich nicht den Ring des Schutzes +3 im Nordwesten der Karte bei den Trollen entgehen.

Khanzo

Kanzos Lager (dunkelblau) befindet sich im Südwesten der Karte und ist ebenfalls leicht einzunehmen. Bei seinem Ableben hinterlässt er einen Folianten der Beweglichkeit +1.

Mazrigos

1. Arbeiten Sie sich von der südöstlichen Goldmine weiter nach Osten vor und errichten Sie vor Mazrigos Lager (hellblau) einen Stützpunkt mit etlichen Geistertürmen.
2. Machen Sie sich die Wiederbelebungsfähigkeit der Totenbeschwörer zunutze und schicken Sie dem Gegner haufenweise Skelette auf den Hals. Beim Sieg über den Helden erhalten Sie einen Folianten der Intelligenz +1. Sichern Sie sich





SCHATZSUCHE Bei Ihrer Erkundungstour durch die Orklande sollten Sie auf jeden Fall den Trollen im Nordwesten einen Besuch abstatten, um den Schutzring zu erhalten.





GEKNÄUEL Nur mit einer großen Zahl Gruftbestien bekommen Sie die gegnerischen Greifenreiter schnell auf den Boden, um ihnen dort den Rest zu geben.

FROSTBEULE Der angeschlagene Erzmagier (1) kann Ihrem mächtigen Frost-Wyrm nicht mehr viel entgegensetzen – wieder ein Missionsziel erfüllt!

dort auch die dritte Goldmine und schützen Sie diese mit einer starken Abwehr nach Norden.
3. Errichten Sie im Osten eine starke Basis, da das nördliche Lager von Jubei'Thos (rot) über etliche Großdrachen verfügt.

Jubei'Thos

1. Das letzte Orklager ist das am besten befestigte. Planen Sie den Hauptangriff am besten vom Süden aus.
2. Locken Sie immer zuerst die Großdrachen von der Basis zu Ihren Türmen. Wenn die Drachen besiegt sind, stürmen Sie sofort mit einer Armee vor. Zerlegen Sie zuerst die Wachtürme der Orks. Sobald Jubei'Thos neue Drachen ausschickt, ziehen Sie sich wieder zurück. So können Sie sich schrittweise nach Norden vorwagen.
3. Schicken Sie dann einige Fleischwagen nebst Eskorte aus, um den orkischen Drachenhorst zu zerstören. Der Rest ist Routine. Wenn Jubei'Thos im Staub liegt, vererbt er Ihnen einen Folianten des Wissens (erhöht Kraft und Intelligenz um je einen Punkt).

Kapitel 7 – Die Befreiung Dalarans

Zerstören Sie schnell die beiden Türme am Stadteingang und stürzen Sie sich mit Ihrer Truppe auf den ersten Erzmagier. Bauen Sie danach Ihre Basis im Süden auf und errichten Sie Abwehreinrichtungen nach Norden.

Der zweite Erzmagier

Stellen Sie eine Streitmacht aus Gruftbestien und Monstrositäten zusammen und gesellen Sie einen Trupp Fleischwagen dazu. Betreten Sie die Stadt und marschieren Sie nach Westen. Übernehmen Sie die zweite Goldmine und säubern Sie die Gegend von den Türmen. Ihre Abwehr sollte wieder hauptsächlich nach Norden ausgerichtet sein. Greifen Sie den Erzmagier auf der Insel am besten mit Gargoyles und einem Frost-Wyrm an. Planen Sie dafür zwei bis drei schnelle Angriffe hintereinander ein (auf genügend Ressourcen achten). Wenn Sie zu lange Pausen machen, erholt sich der Magier wieder.

Besondere Gegenstände

Bevor Sie sich nach Osten wenden, holen Sie sich aus dem nordwestlichen Teil noch die Elfenstiefel (+6 auf Beweglichkeit). Hinter dem Wasserbecken im Osten können Sie das nördlich gelegene Magische Gewölbe zerstören. Darunter kommen ein Foliant der Intelligenz +1, ein Mana-Anhänger (+300 Mana) und Khadgars Pfeife der Einsicht (Bonus auf Mana-Regeneration) zum Vorschein.

Der dritte Erzmagier

1. Die große Stadtfestung müssen Sie mit mehreren Angriffswellen einnehmen. Setzen Sie vor allem auf die Stärke des Frost-Wyrms und der Monstrositäten, um schnell die Oberhand zu gewinnen. Konzentrieren Sie Ihren Helden auf die gegnerischen Magier.
2. Nach der Schlacht errichten Sie eine eigene Basis im Norden und rüsten nach. Produzieren Sie viele Gruftbestien; deren Geschwindigkeit ist jetzt der größte Vorteil, da die letzte Aura recht groß geraten ist. Stürmen Sie mit allem, was Sie haben, durch und halten Sie sich nicht mit Gegnereinheiten auf. Konzentrieren Sie sich auf den Erzmagier.

Kapitel 8 – Unter dem brennenden Himmel

Um die optionale Quest zu erfüllen, müssen Sie mit Ihrem Helden zum Goblin-Lager im Westen reisen. Wenn Sie alle Minen mitnehmen wollen, müssen Sie vorher vier Slots im Inventar reservieren. Legen Sie die Minen am besten östlich Ihrer Basis aus, denn von dort kommen immer viele Bodentruppen anmarschiert.

Wie überstehe ich die letzten fünf Minuten?

1. Das Untoten-Finale ist kein Zuckerschlecken. Errichten Sie so viele Türme wie möglich im Norden und Osten. Verstärken Sie auch die Abwehr an den westlich gelegenen Gebäuden.
2. Halten Sie immer eine mobile Einsatztruppe aus Gruftbestien, Fleischwagen und Totenbeschwörern bereit, um bei einem Angriff schnelle Ausfälle machen zu können.
3. Sie müssen auf jeden Fall die Gespinstfähigkeit der Gruftbestien erforschen, um eine Chance gegen die vielen Greifen zu haben. Die beschworenen Höllenkreaturen Ihres Lichs müssen Sie um jeden Preis für die letzen drei Minuten aufsparen – die Angriffe sind dann am heftigsten.
4. Um überhaupt einen Überblick im Gemetzel zu behalten, minimieren Sie die Spielgeschwindigkeit. Nur so haben Sie die Möglichkeit, die vielen unterschiedlichen Ziele Ihren Einheiten und deren Fähigkeiten zuzuweisen.

Orc-Kampagne - Die Invasion des Kalimdor

Kapitel 1: An Land!

Die gestrandeten Schiffe

Folgen Sie einfach dem Strandverlauf. Nach und nach finden Sie alle gestrandeten Schiffe. Am Ende des Strandes stehen zwei Troll-Kopfjäger, die Sie in Ihren Trupp aufnehmen können.

Cairne Bloodhoof

Nachdem Sie alle Schiffe entdeckt haben, folgen Sie einfach dem Pfad. Sie können sich nicht verlaufen, da die Abzweigungen in kurze Sackgassen führen. Später treffen Sie auf den Anführer der Tauren – Cairne Bloodhoof. Diesen müssen Sie nach Norden eskortieren. Gehen Sie dabei immer vorneweg und erledigen Sie die Gegner im Vorfeld. Entfernen Sie sich aber nicht zu weit, da der Konvoi gelegentlich auch von hinten angegriffen wird.

Angriff der Zentauren

Setzen Sie beim Angriff der Zentauren die Kettenblitze Ihres Helden ein. Damit setzen Sie die Marodeure schnell außer Gefecht.

Kapitel 2: Der lange Marsch

Der Gesundheitsbrunnen

1. Gehen Sie nach Osten und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Kümmern Sie sich nicht um die kleineren Gegner, die Cairnes Mannschaft angreift – damit wird sie schon alleine fertig.
2. Wenn Sie einen Gesundheitsbrunnen gefunden haben, bleiben Sie dort so lange, bis alle Einheiten vollständig geheilt sind, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Nach dem ersten Brunnen tauchen die Gegner in größeren Gruppen auf. Jetzt sollten Sie Cairne zu Hilfe eilen, wenn er von hinten angegriffen wird.

Warum folgt mir Cairne nicht?

Sobald die Tauren stehen bleiben, wissen Sie, dass Sie auf dem falschen Weg sind. Suchen Sie sich dann einen anderen Weg, bis Ihnen Cairne wieder folgt. Im Osten, in der Mitte der Karte, befindet sich ein Dorf. Zerstören Sie dort alle Gebäude, damit die „alte Statuette" zum Vorschein kommt.



VERSTÄRKUNG Am Ende des Strandes treffen Sie auf zwei Grunzer und einen Troll-Kopfjäger, die sich Ihnen anschließen.

Die Harpyien

Selektieren Sie vor dem Kampf die Räuber per Tastenkürzel. Auf diese Weise haben Sie schnellen Zugriff auf diese Einheiten während eines hektischen Kampfes. Die Räuber sind als Einzige in der Lage, die Harpyien mithilfe eines Netzes vom Himmel zu holen. Drücken Sie die Taste E und fangen Sie eine Harpyie nach der anderen. Die am Boden liegende Gegnerin können Sie nun mit der restlichen Mannschaft erledigen.

Die Katapulte

Fahren Sie mit den Katapulten voraus und lassen Sie Ihre restlichen Einheiten folgen. Sobald Sie einen feindlichen Geschützturm ausgemacht haben, greifen Sie ihn mit den Katapulten an. Da die Reichweite der Katapulte höher ist als die der Geschütztürme, können Sie diese Türme gefahrlos zerstören. Sobald die feindlichen Bodentruppen angreifen, werden die Katapulte von Ihren übrigen Kämpfern verteidigt – aber außerhalb der Reichweite der Geschütztürme.

Wo finde ich weitere Gegenstände?

In der Mitte der Karte erhalten Sie den „Mantel der Intelligenz", wenn Sie das Gebäude der Harpyien-Späherin zerstören. Wenn Sie von dort zum östlichen Rand der Karte gehen, müssen Sie die Harpyien-Königin erledigen, um an das „Totem der Macht" zu gelangen.

Am Ende des Kapitels müssen Sie gegen den Zentauren-Khan antreten. Nach dessen Ableben erhalten Sie den „Energie-Anhänger".

Kapitel 3: Der Ruf der Warsongs

Stützpunkt errichten

Im Südosten treffen Sie auf Ihren Verbündeten, der gerade ein Dorf überfällt. Warten Sie, bis Ihr Verbündeter fertig ist und errichten Sie an dieser Stelle Ihr eigenes Lager. Im Süden finden Sie eine Goldmine.

Dörfer einnehmen

1. Beginnen Sie mit dem südlichsten Dorf im Westen. Das sollten Sie schon relativ früh in Angriff nehmen, da Ihre erste Goldmine schnell ausgebeutet ist. Sobald Sie es eingenommen haben, bauen Sie dort ein Haupthaus und lassen Ihre Arbeiter Gold abbauen.
2. Auch wenn Sie ein paar Geschütztürme zur Verteidigung in Ihrem Lager errichtet haben, sollten Sie immer einige Kampfeinheiten zurücklassen. Die Türme halten die Gegner nur für kurze Zeit auf, so dass Ihr Lager ohne Kampfeinheiten schnell überrannt werden würde.





GUT HOLZ Die roten Kreise markieren die Standorte der vier Baumhäuser. Für deren Zerstörung erhalten Sie pro Baum 3.000 Einheiten Holz.



HINTERHÄLTIG Lassen Sie den Medizinmann nicht in das Kriegsgetümmel laufen. Postieren Sie ihn stattdessen dahinter und lassen Sie ihn Ihre Armee heilen.

Gemeinsamer Kampf

Bevor Sie ein Lager des Feindes angreifen, sollten Sie warten, bis sich Ihr Verbündeter vor seinem Lager formiert hat. Schicken Sie dann einige Einheiten dorthin und ziehen Sie gemeinsam in den Kampf. Im gegnerischen Dorf nehmen Sie sich zuerst die Geschütztürme und anschließend die Kasernen vor, damit der Feind keine weiteren Einheiten produzieren kann.

Wohin mit den Zeppelinen?

Klicken Sie das Goblin-Labor an und wählen Sie die beiden Zeppelin-Einheiten aus. Diese müssen Sie im Anschluss zu einem Ihrer Lager transportieren (freie Auswahl).

Wo finde ich Gegenstände?

1. Auf dem Weg zum letzten feindlichen Dorf zweigt ein kleiner Pfad nach Norden ab. An dessen Ende müssen Sie drei Eulen-Bären erledigen. Einer der Bären besitzt die „Klauen des Angriffs“.
2. Den „Oger Krafthandschuh“ erhalten Sie nach dem Kampf gegen den Zentauren-Khan.
3. Beim Goblin-Labor werden Sie von einer Harpyien-Königin erwartet, die den „Reif des Adels“ bei sich trägt.

Kapitel 4: Die Geister von Ashenvale

Wo errichte ich mein Lager?

WICHTIG: Geben Sie zu Beginn kein Gold aus. Sie brauchen es später sehr dringend.
1. Nachdem Ihre Arbeiter die Bäume im Norden gefällt haben, können Sie die Lichtung verlassen. Schnappen Sie sich alle Kampfeinheiten und ziehen Sie nach Westen. Nach kurzer Zeit erreichen Sie ein feindliches Lager, das einfach einzunehmen ist.
2. Holen Sie anschließend einige Arbeiter nach und bauen Sie ein Haupthaus. Der Vorteil an diesem Lager besteht darin, dass die Mine vor Ort 40.000 Einheiten Gold birgt. Außerdem greifen die Gegner das alte Lager an, so dass Sie genügend Zeit haben, das neue in Ruhe zu errichten.

Welche Einheiten sind wichtig?

Produzieren Sie besonders viele Räuber. Diese sind als einzige Einheiten in der Lage, die fliegenden Gegner mit einem Netz auf den Boden zu holen. Sobald diese auf dem Boden liegen, können sie auch von Ihren restlichen Einheiten angegriffen werden.

Holzbeschaffung

Neben den normalen Baumbeständen befinden sich vier Baumhäuser der Nacht-Elfen auf der Karte. Für jedes zerstörte Baumhaus erhalten Sie 3.000 Einheiten Holz. Erforschen Sie außerdem die Fähigkeit „Plündern“. Mit dieser Fähigkeit erhalten Sie für jedes zerstörte Gebäude Gold und Holz. Denken Sie aber daran, dass nur die Grunzer diese Fähigkeit beherrschen.

Optionale Quest

Hinter dem Berg im Norden befindet sich ein Lager der Goblins. Sobald Sie es betreten, beginnt eine Zwischensequenz und die Quest erscheint in Ihrem Quest-Menü. Ihre Aufgabe ist es, den Fubolg-Häuptling zu erlegen. Bauen Sie dafür zwei Katapulte und einige Grunzer-Einheiten. Wenn der Häuptling erledigt ist, erhalten Sie dafür zwei Kampfeinheiten der Goblins und können zukünftig Gegenstände im Goblin-Lager kaufen.

Wo finde ich Gegenstände?

1. Im Süden des ersten Baumhauses der Nacht-Elfen finden Sie einen Steinkreis. Darin liegen die „Stiefel der Geschwindigkeit“.
2. Den zweiten Gegenstand können Sie sich im Goblin-Laden kaufen – den „Stein der wahren Sicht“.
3. Direkt in der Mitte der Karte liegt der „Foliant der Beweglichkeit“.

Kapitel 5: Der Schattenjäger

Wie halte ich die Gegnerhorden auf?

1. Sie beginnen das Kapitel mit vier Lagern. Sie können aber nur das Lager im Südosten halten, da der Ansturm gegnerischer Einheiten zu groß ist. Erstellen Sie viele Grunzer, Räuber und einige Medizinmänner.
2. Bauen Sie auch eine weitere Kaserne und ein zweites Bestiarium. Auf diese Weise können Sie weitere Waffensysteme erforschen, ohne dass die Produktion der Kampfeinheiten ins Stocken gerät.

Wie gelange ich an dem Wald vorbei?

Es führt kein Weg um den Wald herum. Produzieren Sie stattdessen ein oder zwei Katapulte und schießen Sie eine Schneise in den Wald.



SÄUBERUNG Mit der „Glyphe der Reinigung" können Sie den entweihten Brunnen wieder reinigen.

ÜBERGANG Mit dem „Verzauberten Edelstein" können Sie später eine magische Brücke über einem Abgrund erzeugen.

Wie gelange ich ans andere Ufer?

Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus nach Norden. Dort gelangen Sie an einer Stelle durch das flache Wasser auf die andere Seite. Schicken Sie Ihre Mannschaft in den Teleporter.

Wie überstehe ich die Kämpfe?

Bei diesem Kapitel können Sie Medizinmänner produzieren. Postieren Sie diese immer hinter Ihrer Horde laufen. Sobald ein Kampf beginnt, lassen Sie den Medizinmann aus dem Hintergrund einen Heilzauber in die Menge zaubern. Dadurch werden Ihre Krieger schon während des Kampfes geheilt. Sollten Sie in einen heftigen Kampf geraten und mehr als einen Medizinmann im Team haben, können Sie auch mehr als einen Heilzauber sprechen. Je mehr Heilzauber aktiv sind, desto schneller genesen Ihre Recken.

Der Chaos-Brunnen

Bevor Sie dorthin gelangen, müssen Sie zuerst den Satyr-Höllenbeschwörer und den Feuerbeschwörer erledigen. Heilen Sie Ihre Kämpfer vor dem Kampf am „Brunnen der Gesundheit". Wenn Sie die Gegner erledigt haben, wählen Sie Ihren Helden und schicken ihn zum Chaos-Brunnen. Sobald er in den Brunnen tritt, verwandeln er und seine Mannen sich. Kehren Sie anschließend wieder zu Ihrem Lager zurück.

Der Endkampf

Falls Sie einige Einheiten verloren haben, produzieren Sie ein paar neue und ziehen nach Süden. Dort gelangen Sie durch ein kleines Waldstück an eine flache Stelle am Fluss, über die Sie auf die andere Seite gelangen. Dort müssen Sie den Halbgott aus dem Weg räumen, der Ihnen nach kurzer Zeit über den Weg läuft.

Wo finde ich Gegenstände?

1. Die „Klauen des Angriffs" befinden sich in einem Gebäude hinter dem Waldstück, das Sie mit den Katapulten aus dem Weg räumen müssen.
2. Den „Talisman der Gesundheit" erhalten Sie, wenn Sie den Satyr-Schattenjäger erledigen, der sich hinter der flachen Stelle im Fluss auf der anderen Seite befindet.
3. Erledigen Sie den Satyr-Feuerbeschwörer, um die „Feuerkugel" zu erhalten. Sie treffen kurz vor dem Gesundheitsbrunnen auf ihn.

Kapitel 6: Im Reich der Flügeldrachen

Was ist meine Aufgabe?

Ihre Aufgabe besteht darin, das Lager der Menschen im Nordosten anzugreifen. Da es aber keinen Landweg gibt, der Sie dorthin führt, müssen Sie sich einige Flügeldrachen organisieren. Dies ist auch die Aufgabe in der optionalen Quest.

Womit soll ich beginnen?

Erstellen Sie zuerst einige Kampfeinheiten, damit diese das Lager verteidigen können. Anschließend erforschen Sie sämtliche Erweiterungen für das Dorf, die Krieger und die Waffen. Besonders wichtig ist bei dieser Mission die Fähigkeit „Plündern", da Sie eine Vielzahl feindlicher Lager überfallen müssen und die Rohstoffe dringend benötigen.

Wohin muss ich und was brauche ich?

1. Bei dieser Aufgabe benötigen Sie einige Räuber mit Netzen, da Sie später gegen die fliegenden Harpyien antreten müssen. Vergessen Sie auch nicht, einige Medizinmänner mitzunehmen.
2. Wenn Sie so weit sind, starten Sie eine Expedition in Richtung Westen. Der Pfad führt Sie nach Norden. Auf dem Weg stellen sich Ihnen einige Gegner in den Weg – also seien Sie auf der Hut. Am Ende gilt es, einige Harpyien auszuschalten, um die fünf Flügeldrachen zu befreien.

Wie überfalle ich das Lager der Menschen?

Sobald die Flügeldrachen unter Ihrem Kommando stehen, können Sie Giftpfeile erforschen. Diese sind wesentlich effektiver als die Standardwaffen der Drachen. Fliegen Sie dann zum Menschenlager und legen Sie es in Schutt und Asche. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Drachen nicht zuviel Schaden nehmen. Wenn die Echsen stark angeschlagen sind, steuern Sie sie zu Ihren Medizinmännern und lassen sie heilen.

Wie reinige ich den entweihten Brunnen?

Gehen Sie vom Basislager aus in Richtung Norden. Dort gelangen Sie in der Mitte der Karte in ein



Dorf. Wenn Sie alle Kontrahenten aus dem Weg geräumt haben, erhalten Sie die „Glyphe der Reinigung". Gehen Sie damit zu dem entweihten Brunnen im Westen Ihres Lagers.

Wo finde ich Gegenstände?

Auf dem Bergpass zwischen Ihrem Lager und dem Ort, an dem die Flügeldrachen gefangen gehalten werden, tragen die Gegner einige Gegenstände bei sich. Den „Gesundheitsstein", den „Talisman der Vitalität", die „Rolle des Schutzes" und einen „Mana-Anhänger".

Kapitel 7: Das Orakel

Wie gehe ich vor?

1. Die Schwierigkeit bei diesem Kapitel besteht darin, dass Sie keine Einheiten produzieren können. Für den Fall, dass eine Ihrer Einheiten das Zeitliche segnet, erhalten Sie keinen Ersatz. Erst später finden Sie drei zusätzliche Recken in einem Verlies.
2. Für weniger erfahrene Spieler ist die langsamste Spielgeschwindigkeit anzuraten. So können Sie verletzte Einheiten aus einem Kampf abziehen und sie heilen, bevor diese draufgehen. Nachdem der Medizinmann seinen Heilzauber eingesetzt hat, sollten Sie so lange warten, bis sich sein Mana wieder aufgefüllt hat, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen.
3. Lassen Sie außerdem Ihren Helden bei jeder Auseinandersetzung den Kettenblitz und die Wildgeister beschwören, damit er die Kämpfe überlebt.

Wo finde ich Verstärkung?

Nachdem Sie durch das erste Portal gegangen sind, marschieren Sie durch einen langen Gang. Im Norden des Ganges befinden sich zwei große Gittertore. Zerstören Sie das rechte und befreien Sie die drei Troll-Kopfjäger.

Wie gelange ich durch die magische Barriere?

Wenn Sie vor der Barriere stehen, folgen Sie dem Gang nach Norden. Im letzten Raum werden Sie Zeuge, wie sich ein Drache gegen eine Horde Menschen wehrt. Helfen Sie ihm gegen die Menschen, damit Sie im Anschluss das „Herz von Aszune" erhalten. Damit gelangen Sie durch die Magiesperre.

TIPP: Wenn Sie zu einem weit entfernten Punkt auf der Karte möchten, aber nicht wissen, wie Sie dort hingelangen, gibt es einen kleinen Trick. Klicken Sie einfach mit dem Cursor auf diesen Punkt und Ihre Mannschaft sucht sich den Weg von alleine. Achten Sie nur darauf, dass niemand an einer Stelle hängen bleibt.

Wie öffne ich das erste und zweite Tor?

1. Steuern Sie Cairne Bloodhoof und seine Mitstreiter durch die Gänge. Sie müssen die beiden Bodenplatten finden und Cairne darauf stellen. Kurz bevor Sie das erste Tor erreichen, müssen Sie den „Verzauberten Stein" an sich nehmen. Dieser befindet sich nördlich vom „Brunnen der Gesundheit".
2. Durch das erste Tor gelangen Sie später in einen von Säulen und Statuen gesäumten Gang. Räumen Sie die Statuen aus dem Weg, sobald diese zum Leben erwachen. Eine dieser Statuen besitzt den Schlüssel für das zweite Tor. Die Lava-Schlucht überwinden Sie mit einer Brücke, die Sie mit dem „Verzauberten Stein" beschwören.

Wo finde ich Gegenstände?

Da Sie sich in einem Labyrinth befinden, sind Ortsangaben nur schwer zu beschreiben. Wenn Sie alle Kisten und Tore zerstören und die Gegner erledigen, finden Sie alle Gegenstände. Aber Vorsicht bei den Kisten: Diese enthalten neben den Gegenständen gelegentlich auch einen zähen Gegner.

Kapitel 8: Von Dämonen gejagt

Wie gelange ich in Groms Lager, ohne meine Kämpfer zu verlieren?

1. Auf dem Weg nach Norden liegen zwei feindliche Lager, in denen jeweils ein „Brunnen der Gesundheit" steht. Suchen Sie nach jedem Kampf diese Brunnen auf, damit sich Ihre Armee erholen und gestärkt in den nächsten Kampf ziehen kann.
2. Falls Sie Katapulte mit in den Kampf nehmen, sollten Sie auch einen oder zwei Arbeiter mitnehmen. Diese sind in der Lage, beschädigte Katapulte zu reparieren.

Meine Armee ist geschlagen, was nun?

Wenn nach einem Kampf nur noch die Helden leben, schicken Sie diese wieder in Ihr Lager zurück. Die Helden sorgen dort für den Schutz der Gebäude, während Sie eine neue Armee aufbauen.

Wo befindet sich Jainas Ritualkreis?

Der Steinkreis befindet sich südlich des Lagers der Menschen in einer kleinen Schlucht. Dorthin müssen Sie gehen, wenn Sie die Seele Groms mit dem „Seelenstein" eingefangen haben.

Wo finde ich Gegenstände?

Die „Maske des Todes" müssen Sie einem Gegner beim ersten „Brunnen der Gesundheit" abnehmen. Beim zweiten „Brunnen der Gesundheit" finden Sie die „Kapuze der Geschicklichkeit".

STEFAN WEISS/LARS THEUNE



FINALE Im Norden des Landes wartet Grom Hellscream auf Sie. Setzen Sie keine Waffen gegen ihn ein, sondern benutzen Sie den „Seelenstein".

Neverwinter Nights

Die Stadt Niewinter bittet um Ihre Mithilfe bei der Untersuchung der grausigen Vorfälle rund um eine mysteriöse Krankheit. Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, sollten Sie sich aber eingehend Zeit nehmen, Ihren Charakter gemäß den neuen AD&D-Regeln in der dritten Edition zu generieren. Wir zeigen Ihnen auf vier Seiten, worauf Sie achten müssen.

Identitätskrise

Der erste Schritt im Rollenspiel ist immer die Charaktergenerierung – und die hat es in sich. Grundlage für das Spiel ist die dritte Edition der **AD&D**-Regeln. Wenn Sie sich einen Charakter selbst erstellen möchten, sollten Sie auf jeden Fall die Regeln durchschmökern. Nur so bekommen Sie ein Verständnis dafür, wie das Zusammenspiel von Volk, Klasse, Attributen, Talenten und Fertigkeiten funktioniert. Wenn Ihnen das zu viel ist, greifen Sie lieber auf einen der vorgefertigten Charaktere zurück. Sie sind allesamt gut spielbar.

Ich möchte mir einen eigenen Charakter erstellen – wie gehe ich am besten vor?

Im neuen Regelsystem werden die Charakterattribute nicht mehr ausgewürfelt. Vielmehr bestimmt Ihre Wahl von Volk und Klasse die Basiswerte. Die Basiswerte können nicht mehr verkleinert werden. Das Verteilen der Attributspunkte erfolgt nun nach einem Kostensystem. Beispiel Stärke: Um das Attribut von 13 auf 14 zu steigern, geben Sie einen Punkt aus, von 14 auf 15 müssen Sie zwei Punkte investieren, ab 16 sogar drei Punkte. Überlegen Sie sich daher schon von vornherein gut, was Sie spielen möchten, und suchen Sie dafür die beste Rasse aus. Verwirrt? Keine Bange, der Kasten mit den Beispielen macht es deutlich.

Lassen sich die Basiswerte ändern?

Ja, die dritte Edition erlaubt es Ihnen, bei bestimmten Levelstufen Basisattribute zu erhöhen. Dies ist vor allem für Multiklassencharaktere interessant, da Sie nun die Möglichkeit haben, die wichtigen Hauptattribute noch zu verbessern. Sehen Sie sich dazu unbedingt die Regelerklärungen an, die dem Spiel beigelegt sind.

Wieso haben bessere Rüstungen jetzt höhere Zahlenwerte?

Baldur's Gate-Spieler werden zuerst an einen Bug denken, aber für die neue Regelgrundlage wurde das Rüstungsklassensystem komplett überarbeitet. Ab sofort gilt: Je höher der RK-Wert, umso besser der Schutz. Achten Sie auch darauf, dass RK-Boni nicht unbedingt kumulativ wirken. Lesen Sie sich darum genau die Beschreibung eines Rüstungsgegenstandes durch, bevor Sie ihn anlegen.

Wie funktioniert das mit den Fertigkeiten?

Die Fertigkeiten beziehen sich immer auf ein Attribut und erhalten dementsprechende Boni oder Mali aus den zuvor ermittelten Attributswerten. Schauen Sie sich daher in Ruhe die Startpakete an und notieren Sie sich die Fertigkeiten, in denen Sie durch Ihre Attribute Boni erhalten.
Bleiben wir beim Beispiel des Zwergen- und Elfen-Kämpfers:

Fertigkeit	Bezogenes Attribut	Zwerg	Elf
Konzentration	KON	3	3
Disziplin	ST	7	7
Heilen	WE	0	-1
Verstecken	GE	2	1
Lauschen	WE	0	-1
Sagenkunde	INT	0	0
Leise bewegen	GE	2	1
Parieren	GE	6	5
Überreden	CH	0	-1
Suchen	INT	0	0
Entdecken	WE	0	-1
Provozieren	CH	0	-1

Unterm Strich schneidet der Elf damit etwas schlechter bei den Fertigkeiten ab. Sie können die Startpakete auch selbst modifizieren. Wenn Ihr Zwerg zum Beispiel besser heilen oder provozieren können soll, verteilen Sie auf diese Fertigkeiten einige Punkte. Als Mensch haben Sie hier einen Vorteil: Menschliche Charaktere können vier zusätzliche Punkte auf der ersten Stufe verteilen. Außerdem bekommen Menschen bei jedem Stufenaufstieg einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt gutgeschrieben.

N

Zahlenschieberei

Vergleich Mensch, Elf und Zwerg

Eine der klassischen Heldenklassen ist der Kämpfer. Die wichtigsten Attribute dafür sind Stärke und Konstitution. Für diese Klasse schicken wir nun einen Menschen, einen Zwerg und einen Elf ins Rennen.

Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Zwerg	Basis	8	8	10	8	8	6
Mensch	Basis	8	8	8	8	8	8
Elf	Basis	8	10	6	8	8	8

Verteilbare Punkte: 30

Eine vernünftige Verteilung der 30 Punkte für einen Menschen würde folgendermaßen aussehen:

Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Mensch	Modifiziert	16	14	16	8	10	10
Zwerg	Modifiziert	16	14	16	10	10	10
Elf	Modifiziert	16	12	16	8	10	8

Der Zwerg würde bei dieser Verteilung aufgrund seiner erhöhten Basis-Konstitution zwei Punkte übrig behalten, die er noch verteilen könnte. Der Elf hingegen hätte als Kämpfer ein Problem, da er zu wenig Punkte übrig behalten würde, um Stärke und Konstitution gleichermaßen aufzuwerten. Er müsste Mali bei anderen Attributen in Kauf nehmen, um die gleichen Werte zu erreichen.



ICH TARZAN, DU JANE
Achten Sie auf die Dialogoptionen unserer „Intelligenzbestie" (Wert 6) Marke Halb-Ork – als alternative Spielvariante aber durchaus unterhaltsam.

KOPFRECHNEN
Machen Sie sich zuerst ein Bild über die Mindestvoraussetzungen für bestimmte Talente. Damit sparen Sie Zeit und Nerven beim Charaktergenerieren.

Worauf muss ich bei den Talenten achten?

Nur wenn Sie die Startpakete bearbeiten, haben Sie die Möglichkeit, selbst Talente auszusuchen. Auch hier haben menschliche Charaktere einen Bonus – sie erhalten ein Talent mehr auf der ersten Stufe. In unserem Beispiel legen wir selbst Hand an das Startpaket und bescheren unserem Zwerg das Talent „Ausweichen". Unser Elf hätte die Option nicht gehabt, da Ausweichen eine Geschicklichkeit von 13 benötigt.

Kann ich später im Spiel die Klasse wechseln?

Das Regelsystem erlaubt es Ihnen, maximal drei Klassen in sich zu vereinen. Dies ist allerdings nur erfahrenen Spielern zu empfehlen, da Sie beim Erstellen des Charakters noch gründlicher überlegen müssen, wie Sie Attribute, Fertigkeiten und Talente verteilen. In der Regel macht eine Klassenmischung nur dann Sinn, wenn Sie die Attribute gleichmäßiger verteilen. Unser Kampfzwerg aus dem Beispiel wäre schlecht beraten, später im Spiel die Klasse Kleriker oder Druide zu wählen. Sein Weisheitswert von 8 ist dafür einfach zu niedrig. Am besten passen Klassen zusammen, die zumindest in einigen Bereichen ähnliche Voraussetzungen benötigen. Ein Waldläufer mit hohem Geschicklichkeitswert kann auch ein passabler Schurke werden. Beachten Sie auch, dass etliche Talente gewisse Mindestanforderungen an die Attribute stellen. Wenn Sie also später Talente aus verschiedenen Klassen anwenden möchten, müssen Sie sich vorher im Handbuch die Mindestanforderungen ansehen und die Attribute entsprechend festlegen.

Welche Levelstufen können die Charaktere erreichen?

Das Spiel legt die Grenze bei Level 20 fest. Beachten Sie, dass Multiklassen-Charaktere für alle Klassen zusammen höchstens den Wert 20 erreichen können. Sie dürfen maximal drei Klassen kombinieren. Ein 10/10 Waldläufer/Schurke oder 8/7/5 Kämpfer/Magier/Schurke ist zum Beispiel denkbar.

Was muss ich beim Levelaufstieg beachten?

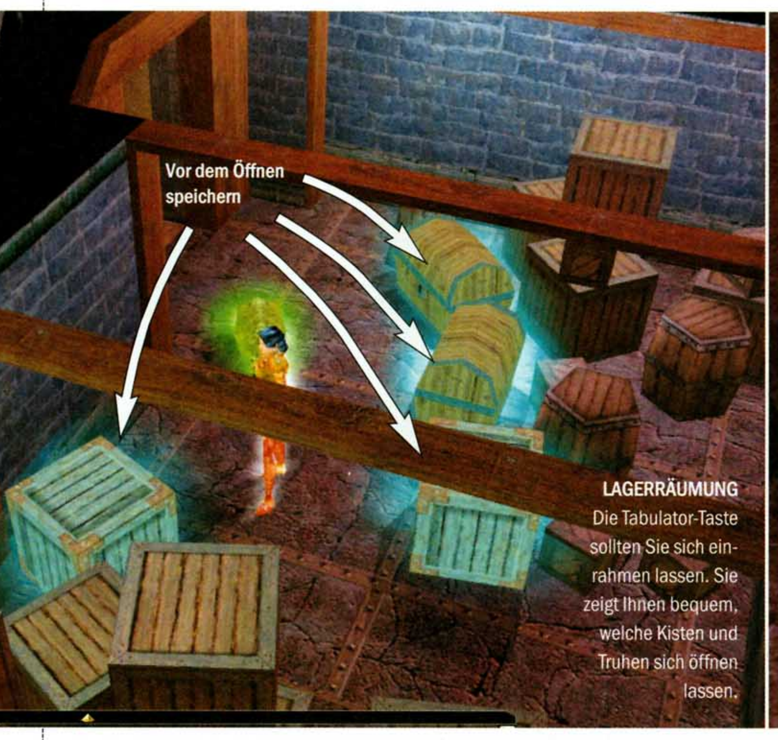
Wenn Sie eine neue Stufe erreichen, bestimmen Sie zuerst die Klasse, in der Sie aufsteigen möchten. Danach wird der Fertigkeitenbildschirm angezeigt. Achten Sie darauf, dass die dort gezeigten Ziffern nicht Ihre aktuellen Werte darstellen, sondern nur die Bonuspunkte, die Sie zuvor verteilt haben. Wenn Sie die aktuellen Werte sehen möchten, müssen Sie noch zusätzlich den Charakterbogen (standardmäßig Taste C) aufrufen und dort die Schaltfläche Fertigkeiten öffnen.

Wieso sind die aktuellen Werte wichtiger?

Wenn Sie sich die Beschreibungen Ihrer Fertigkeiten und Talente durchlesen, werden Sie feststellen, dass oftmals eine Verbesserung mit Erreichen eines bestimmten Wertes einhergeht. Ein Beispiel: Die Klasse Barde besitzt das Talent Bardenlied. In der Beschreibung dazu erkennen Sie, dass eine Verbesserung des Talents von der Höhe Ihrer Fertigkeit Auftreten abhängt. Wenn Sie nun einen Levelaufstieg erreicht haben, müssen Sie darüber Bescheid wissen, wie viele Bonuspunkte Sie ausgeben müssen, um die Verbesserung zu erreichen. Daher müssen Sie sich vor dem Verteilen der gewonnenen Fertigkeitspunkte unbedingt Ihre aktuellen Werte im Charakterbogen anschauen.

Kann ich Charisma und Intelligenz als Nichtmagier ignorieren?

Auch wenn nicht alle Klassen die beiden Attribute gemäß den Regeln benötigen, sollten Sie bei keiner Klasse den Wert 8 oder 6 (als Halb-Ork) in Kauf nehmen. Probieren Sie es einmal aus – mit diesen Attributswerten werden Sie in **Neverwinter Nights** nur umherstammeln und Ihnen bleiben viele Dialog-Optionen verwehrt. NPCs zu überreden, können Sie damit gleich ganz vergessen.



LAGERRÄUMUNG Die Tabulator-Taste sollten Sie sich einrahmen lassen. Sie zeigt Ihnen bequem, welche Kisten und Truhen sich öffnen lassen.



ARBEITSTEILUNG Wenn Sie einen Schurken dabeihaben, läuft auch das Fallenfinden automatisch ab. Sie dürfen dabei nur nicht zu weit vorgehen, sonst entdeckt er das Unheil zu spät.

Plündern nach Herzenslust

Zu Beginn können Sie in Ruhe alle Truhen und Schränke in der Akademie durchsuchen und mitnehmen, was Ihnen gefällt. Niemand wird sich daran stören.

Der PC-Vorteil

Computerrollenspieler haben immer einen entscheidenden Vorteil – die Speicheroption. Hardcore-Spieler werden vermutlich die Nase rümpfen, trotzdem raten wir Ihnen, vor einem Gespräch grundsätzlich abzuspeichern. Je nach Charakterklasse haben Sie unterschiedliche Dialogoptionen. Unser PC-Games-Held ist zum Beispiel ein Barde/Hexenmeister mit sehr hohem Charismawert und besitzt einen hohen Wert im Auftreten. Damit steht ihm bei vielen Dialogen die Option Überreden oder sogar Flirten zur Verfügung. Wenn der entsprechende Wurf klappt, bekommt die Figur mehr Informationen. Wenn Sie eine Truhe, ein Fass etc. öffnen wollen, sollten Sie auch grundsätzlich speichern. Der Inhalt (abgesehen von wichtigen Quest-Items) wird in der Regel zufällig bestimmt. Sind Sie mit Ihrem Fundstück unzufrieden, laden Sie einfach Ihren Spielstand und versuchen es erneut, vielleicht ist beim zweiten Versuch ein wertvollerer Gegenstand zu finden.

NPCs

Was muss ich über meine Begleiter wissen?

1. Die Steuerung der NPCs ist nicht gerade komfortabel. Vor allem der zugewiesene Abstand macht ständig Probleme. Wenn Sie einen großen Abstand wählen, bleibt die Figur ständig zurück und an Ecken und Kisten hängen (zumindest in der Testversion 1.00). Sie müssen dann mühselig Ihren Kompagnon

Suche **Arbeit!**

In der ersten Stadt haben Sie eine stattliche Auswahl an käuflichen Mitstreitern. Tomi finden Sie in der Halle der Gerechtigkeit, alle anderen vorgestellten Söldner in der „Heldenklinge". Je nach Charismawert können Sie die Soldpreise auch runterhandeln.



PREISDUMPING Charaktere mit gutem Auftreten und hohem Charisma können beim Anheuern von Söldnern jede Menge Gold sparen.

Tomi Untergalgen
Halbling, Chaotisch neutral, Schurke

ST	10
GE	22
KON	16
INT	12
WE	10
CH	10

Boddyknock Glinckle
Gnom, Rechtsch. neutral, Hexenmeister

ST	10
GE	12
KON	19
INT	12
WE	8
CH	16

Linu La'neral
Elf, Neutral gut, Heilerin

ST	16
GE	12
KON	13
INT	10
WE	16
CH	12

Grimmigbeißer
Zwerg, Rechtsch. böse, Mönch

ST	16
GE	16
KON	20
INT	10
WE	17
CH	4

Sharwyn
Mensch, Neutral, Barde

ST	18
GE	15
KON	12
INT	10
WE	10
CH	16

Daelan Rottiger
Halb-Ork, Chaotisch gut, Barbar

ST	19
GE	14
KON	14
INT	10
WE	10
CH	7



HÖR AUF MICH Wenn Ihre Spielfigur vor Charisma nur so strotzt, haben Sie gute Chancen, mehr Infos aus den Personen rauszuholen.

TEAMPLAY Dank einer beschworenen Kreatur (Pet) und der Hilfe des NPCs können Sie auch über Gegner der Kategorie „Extrem schwierig“ in den ersten Quests triumphieren.

wieder einsammeln. Bei der Einstellung „Geringer Abstand“ ist der NPC oft im Weg und Sie können nicht richtig agieren. Der beste Kompromiss ist daher die Einstellung „Mittlerer Abstand“.

2. Wenn Ihr Begleiter verletzt ist, heilen Sie nicht sofort drauflos! Warten Sie erst ein wenig, was der NPC macht. In der Regel besitzt er eigene Heiltränke oder -sprüche, um sich selbst zu versorgen. Erst wenn er nichts mehr im Inventar hat, ist er auf Ihre Hilfe und Tränke angewiesen.

3. Da Sie nur jeweils einen Begleiter und eine Kreatur im Team haben dürfen, müssen Sie sich die Auswahl gut überlegen. Wenn Sie beispielsweise einen Dieb spielen, brauchen Sie keinen zweiten Schurken anzuheuern. Wenn Sie bestimmte Quests nicht schaffen, überlegen Sie, ob es vielleicht am falschen Begleiter liegt. Vielleicht sind die Fertigkeiten und Talente einer anderen Klasse für eine bestimmte Aufgabe hilfreicher.

4. Den Sold zahlen Sie nur beim ersten Anheuern. Danach können Sie beliebig Ihre angeworbenen Mitstreiter austauschen. Um dabei die Übersicht nicht zu verlieren, machen Sie sich am besten beschriftete Pins auf die Mini-Karte.

Wie steigen die NPCs auf?

Ihr Begleiter steigt automatisch mit auf, wenn Sie die nächste Stufe erreichen. Sie müssen sich also nicht darum kümmern.

Kampferfahrung

Wie stelle ich fest, ob eine Quest sinnvoll für mich ist?

Gerade zu Beginn kann Ihr Frust in die Höhe schnellen, wenn Sie sich an Quests festbeißen, für die Ihr Charakter einfach noch zu schwach ist. Ein gutes Maß dafür ist die Herausforderungsgröße der Gegner: Halten Sie das Spiel an und klicken Sie rechts auf Ihr Ziel. Wählen Sie Untersuchen aus und achten Sie auf den Eintrag Herausforderungsgröße. Bis zur Größe „Mittelschwer“ werden Sie kaum Probleme haben. Steht dort „Extrem schwierig“, müssen Sie schon viel Geduld mitbringen, eine andere Taktik anwenden oder lieber zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Anlauf starten, wenn Ihr Charakter schon erfahrener ist.

Spieleinstieg

Wo finde ich die ersten Quests?

1. Reden Sie ausführlich mit Aribeth, Sie erfahren, dass Sie Informationen über die Hintergründe des Angriffs auf die Akademie an Fenthick weitergeben sollen.

2. Der erste Kreaturen-Tipp führt Sie zum Halbinselviertel der Stadt. Sprechen Sie Aribeth auch unbedingt auf die Kreaturen an – sie verrät Ihnen, welche Gegenstände benötigt werden.

3. Sprechen Sie mit dem Schurken Tomi. Im Gespräch gibt er Hinweise auf seltsame Vorgänge im Gefängnis im Hafenviertel.

4. Hinter der nordöstlichen Tür in der Starthalle finden Sie Richter Oleff – seien Sie höflich zu ihm. Schaffen Sie es, ihn zu überzeugen, erzählt er von einem Artefakt des Halueth Nie. Wenn Sie seinen Auftrag annehmen, erhalten Sie einen Brief für Briley im Bezirk der Halbinsel. Sie finden ihn im Erdgeschoss eines Hauses an der Ostseite.

Was mache ich im Stadtzentrum?

1. Vor der Halle der Gerechtigkeit treffen Sie auf Bethany, die Sie um Hilfe bittet (Quest).

2. Durchsuchen Sie Gebäude und Türme, die vielen Kisten halten jede Menge Gegenstände für Sie bereit. Halten Sie auch immer nach Kisten und Fässern an den Hauswänden Ausschau.

3. Sprechen Sie beim Großen Baum mit Nyatar, bei ihm können Sie die Zoo-Quest erhalten.

4. Im Mantelturm können Sie in die Gilde aufgenommen werden. Sie müssen dafür die Aufgabe von Eltoora erfüllen.

5. Wenn Sie mit Gilles in der Mondsteinmaske sprechen und schon Oleffs Quest angenommen haben, erhalten Sie hier ein zwielichtiges Angebot. Entscheiden Sie sich gemäß Ihrer Gesinnung.

6. Sprechen Sie im Klingenhandel mit Graxx. Ihm können Sie einen Pass für den Kampfklub Panzerhandschuh abkaufen (eventuell ist Überreden notwendig). STEFAN WEISS

GTA 3 - Profi-Tipps



PRAKTISCH Wenn Sie 100 Päckchen gefunden haben, stehen Ihnen alle Waffen im Unterschlupf zur Verfügung.



GESPERRT Eine Straßensperre lässt sich am besten mit einem großen Gefährt errichten – in diesem Fall der Bus.

Aufgrund der großen Nachfrage haben wir uns dazu entschieden, zusätzlich zu der Komplettlösung noch weitere Tipps für Sie zusammenzustellen. Hier erfahren Sie viele neue Geheimnisse und nützliche Tricks.

Tipps zu den Missionen

Wozu dienen die Päckchen?

Bevor Sie sich mit den handlungsrelevanten Aufträgen befassen, sollten Sie zuerst die Päckchen einsammeln und etwas „Öffentlichkeitsarbeit" leisten (siehe Abschnitt: Tatütata). Für jeweils zehn gefundene Päckchen erhalten Sie eine Waffe in Ihrem Versteck und müssen später nicht vor jedem Auftrag auf Waffensuche gehen. Dadurch verdienen Sie genügend Geld und lernen die Gegend kennen.

Lernen Sie aus Fehlern

Wenn Sie einen Auftrag nicht geschafft haben, starten Sie ihn am besten gleich noch einmal. Nun wissen Sie genau, was Sie machen müssen, und können Ihr Gefährt oder Ihre Ausrüstung nach Ihren Vorlieben wählen. Die Missionen laufen immer gleich ab, so dass Sie wissen, welche Route der Gegner einschlägt oder wohin Sie genau müssen.

Wie halte ich die Gegner auf?

Setzen Sie Fahrzeuge ein, um Straßenblockaden zu errichten. Für den Fall, dass ein Gegner flüchten will, sitzt er in der Falle. Besonders Busse und andere große Fahrzeuge eignen sich für diesen Einsatz.

Fahndungslevel

Nach einigen Missionen haben Sie einen ganzen Haufen Gesetzeshüter im Nacken. Versuchen Sie nicht, diese abzuschütteln, sondern erledigen Sie das Missionsziel. Sobald der Auftrag erfüllt ist, erlischt Ihr Fahndungslevel. Dies funktioniert nicht bei dem Auftrag, bei dem Sie die Bankräuber ins Versteck fahren müssen.

Regeln im Straßenverkehr

Die meisten Missionen sind nicht zeitkritisch. Fahren Sie deshalb nicht wie ein Geisteskranker durch die Gegend. Sie machen sich das Leben nur unnötig schwer, wenn Sie nicht nur Ihre Missionsziele erfüllen müssen, sondern auch noch die Polizei im Genick haben. Wenn Sie eine rote Ampel ignorieren, stört sich kein Polizist daran.

Polizei abwimmeln

1. Wenn die Cops erst einmal Ihre Fährte aufgenommen haben, lassen sie sich relativ schwer wieder abwimmeln. Beim ersten Fahndungslevel können Sie den Polizisten einfach entgehen. Stellen Sie sich in eine abgelegene Gasse und warten Sie, bis der Stern wieder verschwindet – oder cruisen Sie gemütlich durch die Gegend.

2. Bei höheren Fahndungslevels müssen Sie schon etwas trickreicher vorgehen. Da der Fahndungslevel nicht von allein abnimmt, müssen Sie die Bestechungsgelder einsammeln, die in Form von Polizeimarken in der Stadt verteilt liegen. Es ist

MP3s im Radio

Klingelt es Ihnen auch schon in den Ohren, wenn Sie sich die Radiosender bei **GTA 3** anhören oder gehört Hip-Hop nicht zu Ihren Musikrichtungen? Kein Problem. Kopieren Sie einfach Ihre Lieblingslieder im MP3-Format in den Ordner MP3. Sie finden ihn im Installationsverzeichnis von **GTA 3**. Im Spiel müssen Sie dann nur noch die Sender durchschalten, bis Sie den Sender „MP3-Player" empfangen. Hier werden die Songs abgespielt, die Sie zuvor ins Verzeichnis kopiert haben.

- GTAIII
  - anim
  - audio
  - data
  - Icons
  - models
  - movies
  - mp3
  - mss
  - ReadMe
  - skins
  - TEXT
  - txd
  - Website



ZEITLUPE Ob Sie einen Super-Stunt absolviert haben, erkennen Sie daran, dass die Szene in Zeitlupe abläuft. Außerdem haben Sie eine Außenansicht auf Ihr Fahrzeug.

wichtig, dass Sie die Fundorte dieser Marken kennen und sie schnell finden, wenn es brenzlig wird. Fahren oder gehen Sie deshalb zuerst einen Stadtteil ab und prägen Sie sich die Fundorte ein. Auf den Übersichtskarten in PC Games 07/02 haben wir alle Fundorte eingezeichnet.

Der Polizeihubschrauber

Der Polizeihubschrauber ist sehr gefährlich, weil Sie sich vor ihm nur in Sicherheit bringen können, wenn Sie ein Dach oder Ähnliches über sich haben. Mit dem M16 oder dem Raketenwerfer können Sie ihn vom Himmel holen. Denken Sie aber daran, dass nach kurzer Zeit ein weiterer Helikopter auftaucht.

Rampen

Woran erkenne ich einen Super-Stunt?

Zum einen gibt es die Super-Stunt-Rampen. Wenn Sie genügend Geschwindigkeit draufhaben und darüber fahren, schaltet die Kamera in den Cinema-Mode und die Szene läuft in Zeitlupe ab.

Belohnung für gelungene Sprünge

Bei diesen Sprüngen erhalten Sie maximal 25.000 Dollar für einen gelungenen Stunt. Die Höhe der Belohnung hängt davon ab, wie weit und wie hoch Sie gesprungen sind. Außerdem fließt die Anzahl der Drehungen und Überschläge mit in die Bewertung ein. Am besten eignet sich ein schneller und leichter Sportwagen für diese Aufgabe. Vorsicht: Die Rampen, die sich in der Nähe der beiden Häfen befinden, sind mit Vorsicht zu genießen. Wenn Sie nicht genügend Schwung haben, landen Sie im Hafenbecken.

Gegner erledigen - Beweise beseitigen

Autobombe

Wenn sich die Gauner hinter Autos verstecken, schießen Sie auf die Fahrzeuge. Durch die Explosion schicken Sie gleich mehrere Kontrahenten ins Nirwana.

Autos kapern und entsorgen

Bei einigen Missionen müssen Sie Fahrzeuge zerstören. Setzen Sie dazu ein Gefährt ein, das größer und stärker ist als Ihr Zielobjekt, und rammen Sie es so lange, bis es in Flammen aufgeht. Wenn das Fahrzeug nur abgestellt ist, schleichen Sie sich heran und kapern den Wagen. Anschließend fahren Sie ihn entweder zur Autopresse oder Sie schieben ihn ins Wasser. Stellen Sie sich dazu hinter den Wagen und rennen Sie dagegen, bis er ins Wasser rollt. Am besten geht dies an Orten, an denen der Wagen nicht über eine Stufe geschoben werden muss.

Auto entsorgen

Gegnerhorden

Große Gegnergruppen sollten Sie nicht ohne fahrbaren Untersatz angreifen. Auch wenn Sie über eine dicke Wumme verfügen, wachsen Ihnen die Probleme nach einiger Zeit über den Kopf. Setzen Sie sich stattdessen in ein robustes Fahrzeug und fahren Sie in die Menge. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht stehen bleiben, da Sie sonst von der Horde aus dem Wagen gezerrt werden.

Drive-by-Shooting

Eine beliebte Art, Gegner auszuschalten, ist das so genannte Drive-by-Shooting. Dafür benötigen Sie eine Uzi und natürlich ein Fahrzeug. Setzen Sie sich in Ihren Wagen und schauen Sie zur Seite. Nach kurzer Zeit zückt Ihr Protagonist die Waffe und hält sie aus dem Fenster. Diese Methode hat den Vorteil, dass Sie für eine gewisse Zeit durch die Karosserie Ihres Wagens vor Angreifern geschützt sind und anschließend schnell flüchten können. Achten Sie aber auf die Waffen der Gegner. Wenn diese über die Modelle AK-47 oder M16 verfügen, geht Ihr Gefährt schnell in Flammen auf.

Tatütata

Taxi

1. Je mehr Passagiere Sie ohne Unterbrechung zu ihrem Ziel fahren, desto mehr Geld erhalten Sie. Passen Sie auf, dass Ihr Taxi nicht allzu viel Schaden erleidet. Ab einem gewissen Beschädigungsgrad steigen keine Fahrgäste mehr in Ihr Taxi. In diesem Fall müssen Sie in eine Pay-'n'-Spray-Lackiererei fahren und das Fahrzeug reparieren lassen. Falls Ihnen der Bonus egal ist, können Sie sich natürlich auch einfach ein neues stehlen.
2. TIPP: Warten Sie nicht, bis der Fahrgast eingestiegen ist, sondern fahren Sie los, sobald er die Tür geöffnet hat. Der Gast steigt dann während der Fahrt ein.

Krankenwagen:

1. Zuerst müssen Sie sich einen Krankenwagen organisieren. Entweder Sie schnappen sich die Karre vor dem Krankenhaus oder Sie sorgen für eine handfeste Auseinandersetzung auf der Straße. Wenn ein Passant zu Boden geht, kommt kurz darauf ein Krankenwagen angebraust. Jetzt müssen Sie nur noch einsteigen und losfahren.
2. Sie können bis zu drei Personen im Krankenwagen befördern. Das hilft ungemein, um alle Patienten rechtzeitig ins Krankenhaus zu schaffen.
3. Fahren Sie lieber etwas zu langsam als zu schnell. Für jeden harten Stoß gegen den Krankenwagen werden Ihnen kostbare Sekunden abgezogen. Außerdem neigt der Krankenwagen in schnellen Kurven dazu, auf die Seite zu stürzen.

Toyz'n the Hood

Setzen Sie sich in den Van und lenken Sie ein ferngesteuertes Auto, das mit Sprengstoff gespickt ist. Die meisten Treffer landen Sie, wenn Sie das Modellauto in der Nähe des Vans positionieren. Warten Sie dort, bis die Gegner auftauchen. So sparen Sie sich das zeitraubende Herumfahren. Wenn Sie zum Beispiel den Auftrag haben, Gang-Autos in die Luft zu jagen, organisieren Sie sich vorher schon die Autos. Parken Sie diese dann ordentlich in der Nähe des Vans und starten Sie anschließend die Mission. Auf diese Weise brauchen Sie nicht lange zu suchen.

Toyz'n the Hood in Portland:
Hinter dem Haus, gegenüber Mistys Appartement
Toyz'n the Hood in Staunton Island:
Hinter dem Werbeplakat im Nordwesten des Casinos
Toyz'n the Hood in Shoreside Vale:
Hinter dem Versteck, neben einer Werbetafel

Feuerwehr:

1. Falls vor der Feuerwehrwache kein Löschzug steht, müssen Sie einfach ein kleines Feuer entzünden. Jagen Sie einen oder mehrere Wagen in die Luft. Kurz darauf erscheint ein Feuerwehrwagen, den Sie kapern können.
2. Der Feuerwehrwagen ist nicht besonders schnell. Deshalb ist es ungemein wichtig, dass Sie einige Abkürzungen kennen. Benutzen Sie auch die Gehwege als Fahrbahn. Hindernisse wie Laternen oder Ampeln sind schnell aus dem Weg geräumt.
3. Das Fahrverhalten des Löschzugs ist sehr behäbig. Denken Sie deshalb daran, dass die Wasserdüse beweglich ist. So können Sie ein brennendes Fahrzeug besser anvisieren und müssen den Zug nicht unter viel Zeitaufwand in Position bringen. Generell sollte die Düse aber immer in Fahrtrichtung zeigen.

Polizei:

1. Bei diesen Missionen sollen Sie Verbrecher jagen und zur Strecke bringen. Für jeden erledigten Ganoven erhalten Sie einige Dollars. Der Polizeiwagen kann während einer solchen Mission wesentlich mehr Schaden einstecken als üblicherweise.
2. Die Bürgerwehr-Missionen sind die einzigen, bei denen Sie das Fahrzeug verlassen dürfen, ohne dass dadurch der Auftrag scheitert. Bleiben Sie aber trotzdem im Wagen sitzen, da er Sie schützt. Nachdem Sie das gegnerische Auto einige Male mit Ihrem Wagen gerammt haben, steigt der Ganove aus. Fahren Sie ihn über den Haufen und jagen Sie den nächsten. Setzen Sie auch die Uzi ein, um den gegnerischen Wagen im Drive-by-Stil zu zerstören.
3. Schalten Sie bei den Verfolgungsjagden die Sirene des Polizeiwagens ein, damit Ihnen kein anderer Verkehrsteilnehmer in die Quere kommt und Sie aufhält.

Fahrzeuge, Fahrstile & Orientierung

Schnelle Wagen

Den schnellsten Wagen in Portland finden Sie im Autohaus, das sich zwischen 8-Balls Garage und der Tankstelle befindet. Brettern Sie mit einem Wagen durch die Fensterscheibe des Autohauses und steigen Sie einfach in das schicke Cabriolet ein. Sie können aber auch einige Feuerwehr-Missionen absolvieren – nach einiger Zeit müssen Sie nämlich einen Sportwagen der Yakuza löschen.

Fahreigenschaften

Bei allen Fahrzeugen gilt: Je größer ein Wagen, desto langsamer ist er und desto schwerer lässt er sich lenken. Kleine Flitzer sind zwar schnell, neigen aber dazu, leicht auszubrechen. Außerdem lassen sich diese Kisten nur schlecht durch abschüssiges Gelände manövrieren. In Staunton Island finden Sie aber auch Sportwagen, die sich sehr gut fahren lassen – zum Beispiel der Yakuza-Wagen. Von diesem Modell gibt es zwei Ausführungen. Das eine hat einen Heckspoiler und das andere nicht. Die Ausführung mit Spoiler rutscht selbst in schnellen Kurven nur sehr wenig. Wenn Sie sich noch in Portland befinden, ist das Taxi die beste Wahl – ein absoluter Alleskönner und guter Kompromiss in puncto Fahreigenschaften.

Schadensmodell

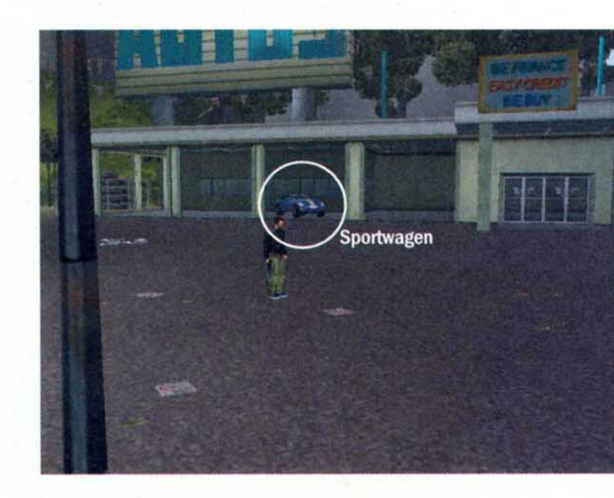
Fahrzeuge halten je nach Größe eine gewisse Menge Schaden aus. Wenn der Wagen allerdings zu sehr lädiert ist, beginnt er erst zu qualmen, dann zu brennen und fliegt nach kurzer Zeit in die Luft. Verlassen Sie Ihren fahrbaren Untersatz frühzeitig, damit Sie nicht der Explosion zum Opfer fallen. Achtung: Wenn Sie das Gefährt aus der Fahrerperspektive lenken und darüber hinaus einen schnellen Wagen fahren, sehen Sie die Flammen nicht. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie sich mitten in einem Auftrag befinden. Achten Sie bei diesen Fahrzeugen besonders auf den Schadensstatus.

Driften

Um eine Ecke gelangen Sie am besten, wenn Sie die Handbremse einsetzen und driften. Für solche Manöver benötigen Sie aber eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Schlagen Sie kurz vor der Ecke das Lenkrad ein und ziehen Sie kurz an der Handbremse. Wenn Ihr Fahrzeug ins Schleudern gerät, kontrollieren Sie den Drift durch Einsatz der Fußbremse. Bei Autos, die auch ohne Einsatz der Handbremse schnell ins Schleudern geraten, sollten Sie die Handbremse nicht einsetzen. Schlagen Sie stattdessen das Lenkrad kurz vor der Ecke stark ein und regeln Sie den Drift mit der Fußbremse. Ein Einsatz der Handbremse resultiert meist in einer 180°-Wendung, mit der Sie aber hervorragend Gegner abschütteln können.

Stadtrundfahrt

1. Das Straßennetz der Stadt ist sehr verwirrend und schnell haben Sie sich verfahren. Gerade bei zeitkritischen Missionen ist es wichtig, die


Sportwagen

G

schnellste Route von A nach B zu finden. Geben Sie auf gut ausgebauten Straßen – etwa Highways – ordentlich Gas. Je schneller Sie fahren, desto mehr sehen Sie von der Karte auf Ihrem Radar. Auf Hauptstraßen haben Sie den Vorteil, dass Sie viel Platz zum Manövrieren haben. In kleineren Gassen geraten Sie schnell in einen Stau, den Sie unter Zeitverlust durchbrechen müssen.

2. Sie sparen ordentlich Zeit, wenn Sie nicht nur den Hauptstraßen folgen, sondern auch kleine Abkürzungen durch Gassen und Parkanlagen nehmen. Dafür ist es aber immens wichtig, dass Sie die Stadt aus dem Effeff kennen. Absolvieren Sie zu Beginn eines Stadtteils die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen. Während dieser Einsätze lernen Sie die Stadt und deren Abkürzungen am besten kennen.

4x4-Rennen

Um dieses Rennen zu starten, müssen Sie in einen Geländewagen einsteigen. In jedem Stadtteil befindet sich jeweils einer. Ihre Aufgabe ist es dabei, die wahllos in der Gegend platzierten Tore in einer bestimmten Zeit abzufahren. Für jedes durchfahrene Tor erhalten Sie einen Zeitbonus. TIPP: Die Zeit läuft erst dann ab, wenn Sie das erste Tor passiert haben. Nutzen Sie das, indem Sie sich zuerst die Positionen aller Tore einprägen und dann die beste Route austüfteln. Wenn Sie das gemacht haben, können Sie den Hindernisparcours beginnen.

4x4-Rennen in Portland:
vor dem Supa-Save-Supermarkt, im Hafengebiet
4x4-Rennen in Staunton Island:
neben der Hütte im Stadtpark, bei den Basketballplätzen
4x4-Rennen in Shoreside Vale:
Im Osten ist ein kleiner Park am Ufer, auf dem Parkplatz steht der Geländewagen.

Bonus-Fahrzeuge

Panzer

Wenn Sie den höchsten Fahndungslevel haben, werden Sie nicht nur von der Polizei und den SWAT-Einheiten verfolgt, sondern haben auch noch die Armee am Hacken. Diese rückt mit Transportern und Panzern an. Mit sehr viel Glück können Sie den Panzer klauen. Falls Sie es allerdings nicht schaffen und auch keinen Cheat einsetzen wollen, müssen Sie sämtliche handlungsrelevanten Aufträge erfüllen. Anschließend steht in Staunton Island ein Panzer bei Phils Armeestützpunkt.

Buggy

Der BF-Injection-Buggy steht Ihnen nach der Mission „Sayonara Salvatore" zur Verfügung. Sie müssen nur zu Mistys Appartement fahren. Der Buggy steht dort vor der Tür. Mistys Appartement finden Sie in Portland im Park, in dem Sie per Telefon die Aufträge von El Burro entgegennehmen.

Fahrzeuge sammeln

1. Im Laufe des Spiels erhalten Sie eine Nachricht über den Pager, dass Sie in Portland Autos in eine Garage im Hafengebiet bringen sollen. Neben dem Tor hängt eine Liste der gewünschten Fahrzeuge. Die meisten sind relativ einfach zu finden. Welche Autos auf den Straßen fahren, ist davon abhängig, welchen Wagen Sie gerade fahren. Wenn Sie zum Beispiel einen Bus fahren, sind die Straßen plötzlich voll davon, obwohl Ihnen vorher keiner über den Weg gefahren ist. Probieren Sie die verschiedenen Modelle aus, um alle Automarken aufzuspüren.

2. Erst wenn Sie alle drei Stadtteile befahren können, haben Sie Zugang zu allen Modellen. Ein Fahrzeug werden Sie außer in einer Mission nie antreffen – den Mr.-Whooppe-Eiswagen. Starten Sie dazu die Feuerwehrmission und löschen Sie einige Brände. Bei einem Einsatz müssen Sie den besagten Eiswagen löschen.

Rüstung & Waffen

Der Raketenwerfer

Viele der Waffen finden Sie an versteckten Orten in den drei Stadtteilen, wobei Sie im ersten Stadtteil nur die kleineren und im dritten die schweren Waffen finden. Den Raketenwerfer können Sie nur im zweiten Stadtteil im Armeeshop kaufen. Wenn Sie jedoch alle 100 Päckchen finden, erscheint ein Raketenwerfer in Ihren Verstecken.

Kugelsichere Weste und Schrotflinte

Besorgen Sie sich vor jeder Mission eine kugelsichere Weste. Diese kann einige Treffer vertragen. Wenn Sie noch keine Waffe besitzen, sollten Sie einen Polizeiwagen stehlen. Sobald Sie in das Fahrzeug einsteigen, schnappt sich Ihr Held die Schrotflinte, die zur Standardausrüstung amerikanischer Streifenwagen gehört.

Eastereggs

1. Werfen Sie einen Blick auf die Plakate in der U-Bahn oder die Zeitungen, die auf der Straße liegen. Dort werden einige Filme auf die Schippe genommen.

2. Wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Mond schießen, wird dieser riesengroß. Feuern Sie erneut, wird er wieder klein.

3. Schnappen Sie sich in Staunton Island einen Wagen der Yardie-Gang. Sie erkennen die Autos an der weinroten Lackierung, dem weißen Dach und den Tigerplüsch-Bezügen. Sobald Sie in dem Wagen sitzen, drücken Sie eine Richtungstaste und die Taste für die Spezialmissionen. Der Wagen beginnt daraufhin, auf den Achsen zu springen. Die Yardies haben ihr Revier in der Nähe des Parkhauses in Staunton Island.

4. Richten Sie den Wasserstrahl des Feuerwehrwagens in eine Menschenmenge, um der Bevölkerung ein wenig Badespaß zu bieten.

5. Lassen Sie sich auf einen Faustkampf ein, nachdem Sie eine Adrenalin-Pille geschluckt haben. Bei dieser Idee hat anscheinend **Matrix** als Vorbild gedient.

Tricks & Mogeleien

Der Streifenwagen-Trick

Wenn Sie in einem Streifenwagen sitzen, verfolgt werden und der Wagen stark beschädigt ist, sollten Sie eine Bürgerwehr-Mission starten. Sobald diese beginnt, kann der Wagen mehr Schaden einstecken als normal.

Der Krankenwagen-Trick

Steigen Sie in einen Krankenwagen ein, sobald Ihr Gesundheitszustand kritisch ist. Wenn Sie im Krankenwagen sitzen, erhalten Sie 20 Prozent Lebensenergie. Das funktioniert aber nur, wenn Sie zum ersten Mal einsteigen. Beim nächsten Krankenwagen erhalten Sie erneut einen Bonus.

LARS THEUNE

Port **Royale**

Veteranen fühlen sich beim ersten Anblick von Port Royale zu Recht an das nunmehr 15 Jahre alte Pirates erinnert. Egal, ob Sie nun den klassischen Vorgänger kennen oder nicht - mit unseren Tipps legen Sie einen guten Karrierestart in der Karibik der Kolonialzeit hin.

Spielstart

Tutorial und Handbuch

Bevor Sie Ihre Abenteurerkarriere beginnen, sollten Sie unbedingt das Handbuch lesen und das ausführliche Tutorial spielen. Alle wichtigen Punkte zur Steuerung und Handhabung werden hier gut erklärt.

Epoche und Nation

Zum Spielstart empfehlen wir das Jahr 1570, die Heimatnation England und die Stadt Charles Towne. Da die englischen Städte sehr dicht beieinander liegen, können Sie sich schnell ein schönes Sümmchen durch den Handel erwirtschaften. Obendrein werden die beiden Gouverneurs-Städte regelmäßig von Transportkonvois aus England angefahren. Spanien beispielsweise hat mehr Gouverneurs-Städte. Transportkonvois sind dann zwar viel größer, bringen und holen mehr Waren, jedoch werden sie dafür auch unregelmäßiger angefahren. Natürlich sollten Sie in späteren Spielen auch einmal andere Nationen und Epochen ausprobieren.

Eigenschaft und Spezialisierung

Diese beiden Werte hängen maßgeblich von Ihrer Spielweise ab. Wenn Sie als Händler zu Ruhm, Geld und Macht kommen wollen, wählen Sie „geschäftstüchtig" und „Handel". Sollten Sie Ihr Glück in der Seeschlacht suchen, nehmen Sie „Zielgenauigkeit" und „Freibeuter". Als Händler tun Sie sich zunächst leichter.

Startkapital

Als Händler wählen Sie hier „Gold". Da Sie zu Beginn eh nicht so viele Waren transportieren, tut es das kleine Schiff. Freibeuter hingegen sollten „Schiff" nehmen – die Brigg ist als Kampfschiff sehr gut geeignet. Bedenken Sie: Im Anfangsrang (Gehilfe) werden Sie nicht von Piraten attackiert – es ist daher auch nicht nötig, als Händler zu Beginn das Schiff zu bewaffnen.

Der Händler

Handelssystem

Sie haben es in **Port Royale** mit einem komplett dynamischen Handelssystem zu tun. Das heißt: Der Preis ist stets von Angebot und Nachfrage abhängig und variiert ständig. Es macht daher keinerlei Sinn, kreuz und quer durch die Karibik zu schippern und wie ein Wilder Preislisten zu schreiben. Auf der dem Spiel beiliegenden Karte sehen Sie, wo welche Waren effizient produziert werden. Da eine große Stückzahl stets den Preis drückt, werden Sie Produkte dort preiswert einkaufen, wo sie auch hergestellt werden.

Importwaren

Luxusgüter (Eisenwaren, Kleidung, Keramik und Wein) werden in der Karibik nicht produziert, sondern aus Europa importiert. Diese Waren finden Sie daher in größeren Stückzahlen in den Gouverneurs-Städten.

Kolonialwaren

Diese Waren werden in Gouverneurs-Städten zum Abtransport nach Europa gebraucht. Entsprechend sich die Preise für Kolonialwaren hier um 20 % höher im Ein- und Verkauf. Außerdem ist das Angebot an Waffen und Munition in diesen Städten besonders hoch.

Ansehens-Malus

Wer in einer Stadt nicht besonders gemocht wird, bekommt auch keine guten Preise. Die Missgunst der örtlichen Händler schlägt mit bis zu zehn Prozent nachteilig abweichenden Preisen zu Buche. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken – wenn Sie stetig mit diesen Städten handeln, wächst Ihr Ansehen.

Darf's etwas mehr sein?

Seien Sie besonders zu Beginn vorsichtig mit den Mengen, die Sie einkaufen. Die wenigsten Städte haben wirklich große Warenbestände – daher ist der Einfluss jeder gekauften Ware auf den Preis entsprechend hoch. Schnell passiert es, dass ein günstiger Preis zu Wucher wird. Kaufen Sie daher lieber mehrere Waren in kleineren Mengen ein.

Was soll ich handeln?

Zu Spielbeginn sollte man erst mal Luxuswaren von der Anfangsstadt in die umliegenden Städte transportieren und dort verkaufen (keine Gouverneurs-Städte anfahren!). Unterwegs lädt man Kolonialwaren ein und verkauft diese wieder in der Gouverneurs-Stadt. Auf diese Weise erhöht man schnell das Anfangskapital.

Siedler mitnehmen

Wenn Sie den Bauch Ihres Schiffes mangels Angebot an günstiger Handelsware nicht gefüllt kriegen, nehmen Sie ein paar Siedler mit. Wenn Sie Städte mit Siedlermangel anfahren, können Sie die Passagiere gewinnbringend entladen. Sollten Sie den Platz im Schiff dringend brauchen, laden Sie die Siedler

Waren

Die Normalpreise für die jeweiligen Waren dienen als Anhaltspunkt für junge Händler. Die Preise können sehr stark variieren und hängen unter anderem auch vom Ansehen ab. Wundern Sie sich also nicht, wenn zu Spielbeginn die Preise in fremden Städten weitaus höher sind.

Ware	Normalpreis
Getreide	80
Fisch	200
Fleisch	260
Kartoffeln	200
Rum	373
Tuch	300
Salz	240
Ziegel	140
Holz	40
Hanf	400
Tabak	800
Farbstoffe	200
Kakao	400
Zucker	133
Baumwolle	100
Wein	500
Eisenwaren	300
Keramik	200
Kleidung	400

P

auch ohne Profit aus. Siedler haben den großen Vorteil, dass man mit ihnen keinen Verlust machen kann.

Auf Bedarf reagieren

Da Sie nur kurze Strecken zurücklegen müssen, können Sie gut auf die Bedarfssymbole der einzelnen Städte reagieren und mit diesen Waren hohe Gewinne erzielen. Wenn Sie nur über die Seekarte handeln, haben Sie einen weiteren Vorteil: Sie sparen Zeit und können die Bedarfssymbole sehen, während Sie Ihre Geschäfte tätigen.

Ereignisse nutzen

Bei bestimmten Ereignissen in den Städten wird die Nachfrage nach Waren verdoppelt. Zwar werden nicht mehr Waren als sonst verbraucht, doch die Bürger wollen ganz sicher sein, dass von den jeweiligen Waren genug Vorräte vorhanden sind. Daher werden deutlich bessere Preise bezahlt.

Ereignis	Waren
Goldfund	Bedarfs- und Importwaren
Hungersnot	Nahrungsmittel
Seuche	Nahrungsmittel und Bedarfswaren

Der Preis für meine Luxuswaren ist zu niedrig!

Wenn Sie Beispielsweise 30 Fass Wein geladen haben, dürfen Sie nicht erwarten, die gesamte Menge zu einem guten Preis absetzen zu können. Verkaufen Sie einige Fass gewinnbringend und fahren Sie dann mit der Ladung in die nächste Stadt. Sollten Sie auf Ihrer Tour in einer Stadt kommen, in der diese Ware unter dem Durchschnittspreis Ihrer Ladung angeboten wird, kaufen Sie nach!

Keine „roten" Waren kaufen

Knappe Waren werden in rot dargestellt. Da das Gut knapp ist, ist der Preis hoch. Kaufen Sie solche Waren nicht! Sie zahlen zu viel und es schadet Ihrem Ansehen. Andererseits zahlt die Stadt hohe Preise, wenn Sie der Stadt diese Waren verkaufen. Oft passiert es, dass in einer Gouverneurs-Stadt die Luxuswaren knapp werden. In diesem Fall sollten Sie auf die nächste Lieferung aus Europa warten oder auf eine andere Stadt ausweichen.

Handelsbeispiel

England - 1570, Charles Towne

Luxuswaren in Charles Towne einladen und die Städte Cat Island und Nassau anfahren. Sollten nicht genügend Importwaren vorhanden sein, laden Sie Siedler und Nahrung. Beides werden Sie in den kleineren Städten gut los. Die Luxuswaren verschachern Sie auf den Kolonialinseln und kaufen Kolonialwaren ein, um diese wiederum in der Gouverneurs-Stadt Charles Towne zu veräußern. Sobald Sie sich an die Preise gewöhnt haben, sollten Sie die Route auf Eleuthera, Andross, Grand Bahama und Turk Islands ausdehnen. Vorsicht: Aufgrund des schlechten Ansehens sind die Preise in den anfangs noch unbekannten Städten ausgesprochen schlecht!

Das zweite Schiff

Wenn Sie mit dem Handel ordentlich verdient haben und ca. 50.000 Goldstücke besitzen, kaufen Sie sich ein zweites Schiff. Zugunsten der Ladekapazität sollten Sie eine Brigg oder Barke kaufen. Handeln Sie von nun an in einem Zweier-Konvoi.

Nebenbei Rohstoffe kaufen

Ihr nächster Schritt wird die Errichtung eines Produktionsbetriebes sein. Kaufen Sie auf Ihren Handelstouren schon einmal preiswerte Ziegel, Holz und Eisenwaren ein. Diese können Sie in Ihrer Heimat zwischenlagern (Lagerhaus: 30 H, 30 Z, 10 E).

Konzession kaufen

Um überhaupt auf einer anderen Insel bauen zu dürfen, brauchen Sie die entsprechende Konzession. Erwerben Sie diese, wenn Sie genug Geld übrig haben (ca. 60.000 Gold). Je länger Sie warten, desto teurer wird die Genehmigung.

Lager und Betrieb bauen

Zunächst müssen Sie ein Lager bauen – die Rohstoffe dafür sollten Sie geladen haben (so umgehen Sie teure Preise in der Stadt). Als Erstes sollten Sie die Finger von Betrieben lassen, die Rohstoffe benötigen. Wir empfehlen einen Betrieb, der Kolonialwaren herstellt (zum Beispiel den besonders lukrativen Kakao). Den Betrieb errichten Sie idealerweise auch mit preiswert eingekauften Rohstoffen. Durch den Bau steigt Ihr Ansehen. Errichten Sie zunächst maximal drei Betriebe gleichen Typs.

Aufstieg und Piraten

Sobald Sie zum Leichtmatrosen aufsteigen, gelten Sie als Freiwild für die Kaperfahrer. Natürlich sind die Piraten besonders auf wertvolle Waren aus. Bei den ersten Übergriffen können Sie in den meisten Fällen fliehen – später werden die Piraten jedoch zur wahren Pest und Sie kommen um eine Bewaffnung Ihrer Schiffe nicht herum.

Aufstieg

Der Aufstieg ist an den Rang gekoppelt. Anfangs ist man nur Gehilfe und erhält am meisten Erfahrung durch den Bau von Gebäuden und den Kauf von Schiffen. Später wird die Erfahrung durch das Versenken oder Entern von Schiffe wichtiger, da die Erfahrung, die man durch den Kauf von Schiffen und den Bau von Gebäuden erhält, begrenzt ist (maximal ca. 25). Bei Schiffen hängt die Erfahrung, die man bekommt, übrigens von der Schiffsgröße ab! Durch das Erfüllen von Aufträgen erhält man immer Erfahrung. Wie viel, hängt allerdings von der Schwierigkeit der Mission ab. Außerdem gilt: Je höher der Rang, desto mehr Erfahrung bekommt man! Um von einem Rang zum nächsten aufzusteigen, wird immer mehr Erfahrung benötigt! Für das Entdecken der ersten zehn Städte erhält man ebenfalls Erfahrung. Das Vernichten berüchtigter Piraten bringt immer einen ordentlichen Erfahrungsschub! Je bösartiger der Pirat, desto mehr Punkte bekommt man. Zusätzlich erhält man Punkte für jedes versenkte oder geenterte Schiff!

Der Freibeuter

Wahl der Gegner

Seien Sie vorsichtig, mit wem Sie sich anlegen. Durch Seegefechte gewinnen Sie zwar jede Menge Erfahrung – Freunde machen Sie sich aber nur, wenn Sie Piraten den Garaus machen. Jagen Sie am besten zuerst Piraten.

Angriff auf Handelsschiffe

Man munkelt, dass schon so mancher Seemann beim Anblick schwer beladener Schiffe zum Piraten wurde. Bedenken Sie jedoch stets: Wenn Sie Schiffe einer Nation angreifen, ohne einen entsprechen-

den Kaperbrief zu besitzen, gewinnen Sie nicht einmal Ansehen bei den Feinden des angegriffenen Schiffes. Piraterie sorgt schnell dafür, dass Sie überall in der Karibik gefürchtet und gehasst werden. Es kann sogar so weit kommen, dass man Sie in keinen Hafen mehr einlaufen lässt.

Angriff mit Kaperbrief

Kaperbriefe sind verdammt teuer und nur dann sinnvoll, wenn der Kriegszustand lange währt. Wenn Sie im Dienste einer Nation feindliche Schiffe versenken wollen, sollten Sie möglichst schnell nach Kriegsausbruch den Brief kaufen. Kaum etwas ist ärgerlicher, als 20.000 Goldstücke lockerzumachen und beim Auslaufen die Nachricht zu bekommen, dass soeben Frieden geschlossen wurde und der Brief keine Dukate mehr wert ist. Wenn Sie erfolgreich mit einem Kaperbrief gegnerische Schiffe versenken, steigt Ihr Ansehen bei der Nation, die den Brief ausgestellt hat, enorm. Natürlich ist die angegriffene Nation keinesfalls erbaut über Ihre Kriegshandlungen. Ein weiterer Nachteil: Wenn wieder Frieden ist, verstehen sich die Nationen blendend – Sie jedoch haben weiterhin einen schlechten Ruf bei der Nation, die Sie angegriffen haben.

Moral

Die Besatzung eines Konvois hat eine Moral zwischen 0 und 5, die Einfluss auf das Kampfverhalten hat. Bei einer zu niedrigen Moral verweigert die Mannschaft außerdem das Ablegen.

Ereignis	Auswirkung auf die Moral
Pro 30 Tage auf See (bzw. mit Unterbrechungen von weniger als einem kompletten Tag)	-1
Entlassung je 10 %	-1
Verluste bei Seeschlacht je Schadensstufe (80 %, 60 %, 40 %, 20 %)	-1
Pro Tag Landurlaub (ein kompletter Tag im Hafen)	+1
Gewonnene Seeschlacht	+1

Moral	Auswirkung
4...5, sehr hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -10 %, Handwaffen +4 %
3...<4, hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -5 %, Handwaffen +2 %
2...<3, normal	Ladezeit der Schiffswaffen +/-0, Handwaffen +/-0
1...<2, schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +5 %, Handwaffen -2 %
0...<1, sehr schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +10 %, Handwaffen -4 %

Piratenjäger-Karriere

Sie haben mit der hohen Kaufmannskunst nichts am Hut? Sie wollen lieber als wackerer Held der Meere Ihr Dasein fristen? Wenn Sie einigermaßen fit im Seekampf sind, brauchen Sie nicht zu handeln. Sie verdienen Ihr Geld mit erbeuteten Schiffen und Kanonen.

Der Start

Wählen Sie die eingangs erwähnten Einstellungen für den Freibeuter (siehe: Spielstart). Da die verbleibenden 12.000 Gold nicht ausreichen, besuchen Sie zunächst den Schatzmeister. Nehmen Sie so viel Kredit auf, dass Sie Ihre Brigg mit 12 Kanonen, ausreichend Munition und einer bewaffneten Entermannschaft von 40 bis 50 Mann ausrüsten können.

Patrouille

Verlassen Sie Ihren Hafen und halten Sie nach Piraten Ausschau. Wenn Sie einen Freibeuter entdeckt haben, müssen Sie ihn abfangen, um die Seeschlacht zu beginnen. Kommt Ihnen der Pirat entgegen, ist es kein Problem. Fährt er aber in eine andere Richtung, sollten Sie nicht direkt auf das Piratenschiff klicken, sondern einen Abfangkurs fahren. Sonst gurken Sie mitunter tagelang hinter Ihrem Opfer her.

Der Kampf

Da Sie Ihr Geld mit den erbeuteten Schiffen und Kanonen verdienen, ist es nicht in Ihrem Sinn, den Gegner zu vernichten. Es ist stets Ihr Ziel, den Gegner erst manövrierunfähig zu schießen und dann die feindliche Mannschaft ausreichend zu dezimieren, um entern zu können. Beharken Sie also zunächst den Feind mit Kettengeschossen. Schäden an den Segeln und der Takelage werden von der Crew repariert und mindern den Wert des Schiffes nicht besonders. Wenn Sie einen klaren Beweglichkeitsvorteil haben, müssen Sie mit Streugeschossen die gegnerische Mannschaft ausschalten. Sobald Sie 30 bis 50 Prozent mehr enterbereite Matrosen an Bord haben, gehen Sie auf Tuchfühlung. Versuchen Sie immer von hinten und mit dem Wind an den Gegner zu fahren. Idealerweise ist der Feind schon so geschwächt, dass Sie nur einen Anlauf brauchen, um zu entern.

Die Beute

Mit einer guten Portion seemännischen Könnens können Sie fast intakte Schiffe kapern, ohne Ihr eigenes Schiff dabei übermäßig zu beschädigen. Machen Sie sich auf den Rückweg zum Heimathafen, um das erbeutete Schiff zu verkaufen. Überschüssige Kanonen sollten Sie zunächst einlagern und dann in kleinen Stückmengen verkaufen – so erzielen Sie einen besseren Preis. Wenn Sie den Kampf gegen ein besseres Schiff gewonnen haben, sollten Sie natürlich Ihr altes Schiff verkaufen und das erbeutete reparieren.

Rang und Ansehen

Sie merken schnell: Ihr Ansehen und Rang steigt immens, wenn Sie Piraten besiegen. Sollten Sie nebenbei noch berüchtigte Piraten erledigen, lohnt sich immer ein Besuch beim Gouverneur. Schließlich gibt es für besonders gefürchtete Freibeuter eine Belohnung.

Die Seeschlacht

Egal ob als Händler, Freibeuter oder Piratenjäger – um Seeschlachten kommen Sie nicht herum. Mit etwas Übung und Geschick verlieren aber selbst die grimmigsten Piraten ihren Schrecken.

Wendigkeit und Geschwindigkeit

Ein schnelles, wendiges Schiff kann es mit so ziemlich jedem Gegner aufnehmen. Die Kunst an den Seeschlachten besteht darin, dem Gegner viel Schaden zuzufügen, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Wenn Sie nicht von Haus aus ein

P

flinkeres Schiff haben, hilft nur der gezielte Einsatz von Kettenkugeln auf die gegnerische Takelage.

Windrichtung

Bevor Sie den Kampf starten, werfen Sie einen Blick auf die Flaggen der Schiffe – hier lässt sich die Windrichtung ablesen. Die verschiedenen Schiffe verhalten sich unterschiedlich im Wind. Eine Brigg zum Beispiel kann exzellent gegen und quer zum Wind fahren, während eine Barke im Gegenwind fast stillsteht.

Parallel vor dem Wind

Die bestmögliche Schussposition auf einen Gegner haben Sie, wenn Sie mit dem Wind vor ihm in einem gleich schnellen oder schnelleren Schiff fahren. Der versetzte Parallelkurs sorgt dafür, dass Ihre Schüsse alle sitzen und der Gegner überhaupt nicht feuern kann. Um seinerseits eine Salve anbringen zu können, müsste er zu einer Seite wenden. Diese Bewegung geht „aus dem Wind heraus", ist also langsam. Sie können daher auf die Kursänderung reagieren und Ihre überlegene Position bewahren.

Drehgeschwindigkeit

Die Windrichtung und die Richtung eines Kurswechsels sind entscheidend bei Seeschlachten. Beispiel: Ein Schiff fährt quer zum Wind (der Wind bläst von der Seite) und will drehen. Dreht das Schiff in den Wind (Wind von vorne), ist die Drehgeschwindigkeit langsam und das Schiff selber wird auch sehr langsam. Dreht man hingegen mit dem Wind, ist die Kurve schnell genommen und das Schiff beschleunigt obendrein.

Die Munition

Denken Sie immer daran, die Munitionsvorräte auf Ihren Schiffen aufzustocken. Besonders bei automatischen Handelsrouten gerät der Vorrat an Kanonenkugeln schnell in Vergessenheit. Das kann bei einem Piratenangriff dann äußerst unangenehme Folgen haben.

Munitionstypen

Die benötigte Munition hängt stets davon ab, was Ihr Ziel im Seekampf ist. Ein Piratenjäger mit Entermannschaft greift nur im Notfall auf Massivkugeln zurück – schließlich will er seine Beute ja nicht unnötig demolieren. Ein Handelskonvoi, der sich vor Piraten zu schützen sucht, kann auf Streu- und Kettenkugeln verzichten.

Schutz vor Piraten

Bei Handelskonvois ist der Schutz vor Piraten nicht ganz einfach. Einerseits gilt es, so viele kostbare Waren wie möglich zu transportieren – Kanonen kosten schließlich Lagerplatz. Andererseits möchte man ja auch gerne am Ziel ankommen, um den Profit einzustreichen. Ab zwei Schiffen im Konvoi sollte wenigstens ein wendiges und gut bewaffnetes Schiff dabei sein (zum Beispiel eine Brigg mit 16 Kanonen). Auf Entermannschaften sollte unbedingt verzichtet werden – die Matrosen kosten nur unnötig Geld. Dieses eine Schiff muss natürlich mehr Besatzung (für die Kanonen) und alle Kanonen erhalten.

Verteidigung des Konvois

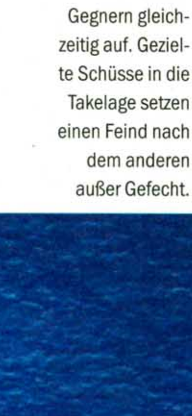
Wird Ihr Konvoi (zwei oder mehr Schiffe) von einem einzelnen Piraten angegriffen, befehlen Sie den unbewaffneten Schiffen sofort, zu fliehen. Das Wichtigste ist, dass der Pirat Ihren Schiffen nicht zu nahe kommt – einen Enterkampf überleben Sie nicht. Mit dem Geleitschiff müssen Sie versuchen, den Piraten zu bremsen.

Angriff auf mehrere Schiffe

Einer gegen zwei geht nicht? Und wie das geht. Gute Seefahrer nehmen es durchaus auch mit drei gegnerischen Schiffen auf. Bei einem solchen Angriff ist es lebenswichtig, schnell den Beweglichkeitsvorteil zu erreichen. Schalten Sie gezielt einen Gegner nach dem anderen mit Kettenkugeln aus. Vorsicht: Lassen Sie sich nicht ausmanövrieren und in die Zange nehmen – Beschuss von zwei Seiten übersteht kaum ein Schiff. Sobald die Gegner nur noch herumdümpeln, ist die Schlacht so gut wie gewonnen. Sollten Sie die Feinde entern wollen, müssen Sie vorher dafür sorgen, dass der gegnerische Verband weit auseinander gezogen ist. Sie riskieren sonst eine Breitseite während des Enterkampfes.

FLORIAN WEIDHASE

WIR MÖCHTEN UNS BEI SPIELDESIGNER DANIEL DUMONT VON ASCARON FÜR SEINE UNERMÜDLICHE HILFE BEI DIESEM ARTIKEL BEDANKEN.



EINER GEGEN VIER Mit unserer Barke nehmen wir es mit vier Gegnern gleichzeitig auf. Gezielte Schüsse in die Takelage setzen einen Feind nach dem anderen außer Gefecht.





DAVID GEGEN GOLIATH Dank besserer Navigation kann unsere lausige Brigg es mit dem voll bewaffneten Störtebeker in seiner Barke aufnehmen. Das Wichtigste: Immer zuerst auf die Segel schießen!



Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.

The Y-Project

Die Zukunft der 3D-Spiele

Wie schnell wird die Geforce5? Was erwartet uns bei Unreal 2? Welche Neuigkeiten gibt es über DirectX 9? Wir haben die Antworten!

Nvidias neuer Grafikchip heißt vermutlich Geforce5 und erscheint noch in diesem Herbst. Was er alles kann? Nvidia hebt mit ihm die maximale Farbtiefe in 3D-Spielen an, möglicherweise auch über die 40 Bit des Parhelia-512 von Matrox. Vielleicht erwarten uns ja die von John Carmack geforderten 64 Bit? John Carmack ist Chefprogrammierer bei id Software (**Doom 3**) und beeinflusst als Mitglied der technischen Beratergruppe von Nvidia indirekt neue Grafikchip-Techniken. Durch die gesteigerte Farbtiefe kann man wesentlich realistischere Texturen verwenden und noch beeindruckendere Partikeleffekte wie Rauch und Explosionen erzeugen. Davon abgesehen soll der Geforce5 (Codename: NV30) einen 256 Bit breiten Datenbus zum Grafikspeicher verwenden. Durch eine höhere Speicherbandbreite (bisher: 128 Bit) steigt auch die mögliche 3D-Leistung. Der Chip verspricht durch einen verbesserten Fertigungsprozess höhere Taktfrequenzen und ebenfalls mehr 3D-Performance. Darüber hinaus soll er AGP-8x und die FireWire-Schnittstelle unterstützen. Die Hardware-T&L-Berechnungen übernimmt angeblich ein zusätzlicher Mini-Prozessor. Die Massenherstellung des Chips wird laut unseren Informationen im September anlaufen, so dass erste Grafikkarten mit dem Chip im Oktober/November im Handel sein dürften. Gerüchten zufolge erscheinen NV30-Grafikkarten in verschiedenen Versionen, die sich hinsichtlich der Leistung, des Speichertaktes und ihres Preises unterscheiden. Das Top-Modell wird die magische Preisgrenze von 500 Euro vermut-



EFFEKTVOLL Von Blitzen bis zu Lavaflüssen: die Unreal-Engine ist ein Fest für die Augen.

lich durchbrechen und unserer Schätzung nach rund doppelt so schnell sein wie eine Geforce4 Ti-4600.

Momentan arbeiten auch die Kanadier von Ati fleißig an einem neuen Grafikchip. Anzunehmen ist, dass der Chip mit dem Codenamen R300 sowohl AGP-8X als auch DirectX 9 unterstützt. Über die Performance, den Preis und die Verfügbarkeit der neuen Grafikkarten konnte uns Ati noch keine Informationen geben. Wir sind aber zuversichtlich, Ihnen im nächsten Monat Details zu Atis Neuling präsentieren zu können.

Matrox bereitet sich ebenfalls auf den Spätsommer-Showdown vor und hat konkrete Informationen zu den Parhelia-512-Grafikkarten veröffentlicht. Die ersten Karten verwenden 128 MByte DDR-Speicher und werden im Laufe des Monats für 549 Euro verkauft. Versionen mit 64 und 256 MByte Grafikspeicher sollen folgen. Die Platinen sind mit zwei DVI-Ausgängen bestückt, über die Sie per Adapterkabel mehrere Monitore und einen Fernseher anschließen können. Matrox legt den Karten neben Treibern für Windows XP/2000 auch eine Kalibrierungssoftware bei. Einen ausführlichen Test dürfen Sie in der nächsten Ausgabe erwarten.

Vor kurzem erst hat Creative Labs seine Beteiligung an der Grafikchip-Schmiede 3Dlabs ausgebaut und die Firma aufgekauft. Der erste Spross dieser Verbindung hört auf den Codenamen P10 und ist ein nahezu komplett programmierbarer, DirectX-9-kompatibler Grafikprozessor. Dabei setzt 3Dlabs auch auf einen 256 Bit breiten Speicherbus, der mehr als 20 Gigabyte Datendurchsatz pro Sekunde ermöglicht. Das flexible Wunderkind soll 16 (!) Vertexshader besitzen, die allerdings nur rund ein Viertel der Leistung eines Vertexshaders Marke Ati/Nvidia erbringen. Klingt trotzdem verlockend. Vorerst verwendet man den Grafikchip nur auf teuren Profi-Grafikkarten. Creative will die Architektur und Technik aber gegen Ende des Jahres in erschwinglichen Desktop-Platinen einsetzen. Die erste Leistungseinschätzung: schnell, aber vermutlich keine ernsthafte Konkurrenz für Nvidias NV30.

Fit für **DirectX 9**

Viele Mitglieder der neuen Grafikgarde sind DirectX-9-kompatibel, aber was heißt das konkret in Bezug auf kommende Spiele? Microsofts DirectX kümmert sich in Spielen um 2D- und 3D-Grafik und die Soundausgabe. Die aktuelle DirectX-Version lautet 8.1 und unterstützt Grafikeffekte durch Pixel- und Vertexshader. Diese können von vielen neuen Grafikchips berechnet werden (Geforce3-Serie/Geforce4 Ti/Radeon 8500/Radeon 8500LE) und verschönern so immer mehr aktuelle 3D-Spiele durch realistische Wassereffekte und verblüffende Texturen. DirectX 9 ist bereits seit Ende Mai in der Beta-Phase und wird voraussichtlich im Herbst veröffentlicht. Durch Erweiterungen der Shader-Programmierung (Vertex- und Pixelshader der Version 2.0) soll es für Programmierer wesentlich einfacher werden, neue Grafikeffekte zu programmieren. Die neue Version der Spieleschnittstelle soll größere Farbtiefen und das neue 3D-Feature namens Hardware Displacement Mapping unterstützen. Bei diesem Verfahren wird anhand einer einfachen Textur die 3D-Geometrie eines Dreiecks direkt durch den Grafikchip verändert. In 3D-Spielen werden solche Features durch die Grafik-Engine ermöglicht.

Was kann **CodeCreatures?**

Oliver Höller, Chefprogrammierer der Bochumer Softwareschmiede CodeCult, beantwortete unsere Fragen zur Grafik-Engine.



OLIVER HÖLLER, Lead Programmer, CodeCult

PC Games: Wie ist der aktuelle Stand der CodeCreatures-Grafik-Engine?

Höller: „Momentan haben wir schon eine funktionierende Engine, die mit der DirectX 9.0 Beta 1 läuft. Die neuesten Features (hauptsächlich Erweiterungen der Shader-Sprache) können einfach durchgereicht werden, so dass sie theoretisch schon heute eingesetzt werden können."

PC Games: Welche DirectX-9-Techniken wird CodeCreatures verwenden?

Höller: „Eine Unterstützung für Displacement Maps und andere Features stehet im Augenblick noch aus, da wir erst Möglichkeiten finden müssen, diese auch bei Kollisionsabfragen zu berücksichtigen. Die werden wir aber spätestens bis zur Endversion von DirectX 9.0 programmiert haben. Im Augenblick arbeiten wir mit Hochdruck u. a. an einem so genannten FX-System, das es erlaubt, komfortabel Effekte (zum Beispiel Oberflächeneffekte) zu erstellen."

PC Games: CodeCult ist eine Tochter der Phenomedia AG, die vor kurzem Insolvenz angemeldet hat. Wie steht es um eure Zukunft?

Höller: „Zur allgemeinen finanziellen Situation kann und darf ich derzeit (noch) nicht viel sagen. Es werden sich in den nächsten Wochen aber einige Änderungen ergeben, die es uns erlauben, an dem Projekt wie geplant weiterzuarbeiten."



JUPITER Die aktuelle Grafik-Engine von Lithtech wird für No One Lives Forever 2 verwendet. Hier entstehen per DirectX 8 realistische Wasserspiegelungen.

Welche Engine für welches Spiel?

Auf welchem 3D-Gerüst bauen aktuelle und zukünftige 3D-Spiele auf? Wir haben es herausgefunden und in einer übersichtlichen Tabelle zusammengetragen.

Name	Hersteller	Bereits verwendet	Zukünftige Spiele
Doom-3-Engine	id Software	–	Doom 3, Quake 4
NetImmerse	NDL	Dark Age of Camelot, Freedom Force, Morrowind	Update: DAOC; Call of Cthulhu
Jupiter	Lithtech	–	No One Lives Forever 2
Krass-Engine	Massive	Aquanox	Aquanox Revelation, Spellforce
Renderware	Criterion	GTA 3, EQ: Shadows of Luclin, Tony Hawk's Pro Skater 3	EverQuest 2, Star Wars Galaxies
Unreal-Engine	Epic	Unreal, Unreal Tournament, Rune (alte Engine-Versionen)	Unreal 2, Unreal Tournament 2003, The Y-Project, Raven Shield, XIII

Engines im **Überblick**

Eine Spiele-Engine ist das Grundgerüst jedes 3D-Spiels und besteht aus 3D-Grafik-, Sound- sowie Eingaberoutinen. Diese müssen von Spieleprogrammierern oft erst mühsam selbst programmiert werden. Die Alternative: Man kauft ein bereits funktionierendes System von anderen Softwareherstellern ein. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Fertige Grafik-Engines sind flexibel, leistungsfähig und ermöglichen es den Spieldesignern, sich auf Level-Aufbau, Spielbalance etc. zu konzentrieren. Der Entwicklungszyklus eines Spiels kann sich durch die Investition immerhin um sechs bis achtzehn Monate verkürzen. Für den Retro-Agenten-Shooter **No One Lives Forever 2** (**NOLF 2**) hat man beispielsweise die Jupiter-Engine der Firma Lithtech eingespannt. Sie ist DirectX-8.1-kompatibel und damit noch auf dem aktuellen Stand der Technik. Im Vergleich zum ersten Teil wird **NOLF 2** bis zu 30-mal mehr Details verwenden – das setzt natürlich leistungsfähige 3D-Hardware voraus. Ein eigenes Partikelsystem sorgt dafür, dass Cate Archer sich durch realistischen Regen, Schnee oder Nebel schleichen kann. Auch realistisch wirkende Flammen und Rauch sind mit der Engine kein Problem. Laut Lithtech wird das Jupiter-System nach **NOLF 2** auf DirectX 9 umgestellt. Außerdem steht man gerade mit Ati in Verhandlung, um deren Rundungstechnik Truform in Jupiter zu integrieren.

RECHENHILFE Dank der Vertexshader von DirectX-8-Grafikkarten können Ego-Shooter wie Unreal Tournament 2003 aufwendige Levelkonstruktionen darstellen.

Von Numerical Design Limited kommt die so genannte NetImmerse-Engine. In der Version 3.0 kam sie bereits in dem Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** zum Einsatz. Für **The Elder Scrolls 3: Morrowind** wurde die DirectX-8-kompatible NetImmerse-Version 4.0 verwendet. In Version 4.2 hat NDL ein realistisches Physik-System mit dem Namen Havok eingebaut. Dies wurde beispielsweise schon im 3D-Spielebenchmark 3DMark2001 eingesetzt. Alle **Camelot**-Fans mit einer DX-8-Grafikkarte können sich übrigens freuen, denn das Spiel wird bald mit der neuen NetImmerse-Version aufgefrischt. Besonders viel wird momentan über Epics **Unreal**-Engine geredet. Die Neuentwicklung wird gleich in mehreren zukünftigen Spielen eingesetzt, unter anderem in **The Y-Project**, das von Westka Interactive entwickelt wird. Bei einem Besuch vor Ort konnten wir uns ein Bild von der beeindruckenden DirectX-8-Engine machen. Die Kölner entwickeln ihr Spiel parallel zu **Unreal 2** und **Unreal Tournament 2003** auf Basis der gleichen Engine und tragen mit vielen Optimierungen dazu bei, dass alle Programmierteams Nutzen aus der gleichzeitigen Arbeit ziehen. So hat Westka beispielsweise eine neue Bump-Mapping-Methode entwickelt, um Grübchen, Bartstoppeln und Falten ohne metallischen Glanz darstellen zu können. Wie leistungsfähig die Grafik-Engine mit heutigen Grafikkarten ist, sehen Sie auch in unserem Test ab Seite 170. Dort setzten wir den **Unreal**-Performance-Test ein, um aktuelle Grafikkarten auf ihre Leistung zu überprüfen.

Seit der Präsentation auf der Spielemesse E3 ist die **Doom 3**-Engine ein Paradebeispiel für die prächtige Grafik der kommenden Spielegeneration. Berechnet wurde das Spiel auf einem Intel Pentium 4 mit vier (!) Gigahertz und einer Grafikkarte mit einer ersten Version von Atis nächstem High-End-Grafikchip R300. Die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine zeigte sich an den realistischen Beleuchtungseffekten auf allen Gegenständen und Gegnern. So werden Licht- und Schattenspiele beispielsweise verwendet, um sich vor Gegnern zu verstecken.

Aus deutschen Landen kommt die so genannte Krass-Engine, die Ende 2001 bereits im Unterwasserspektakel **Aquanox** für herrliche DirectX-8-Grafik sorgte. Den nächsten Auftritt bekommt das Spielgerüst auf der Bühne des Herstellers Jowood. Dort arbeitet man unter anderem an dem Strategie-Rollenspiel-Genremix **Spellforce** (siehe Vorschau in PC Games 07/2002) und dem Unterwasser-Actionspiel **Aquanox Revelation**.

Festzuhalten bleibt, dass Spielehersteller zunehmend fertige Grafik-Engines für neue Spiele einsetzen. Mittlerweile sind die meisten dieser Basis-Werke DirectX-8-fähig. Die ersten DirectX-9-Spiele werden Sie wohl erst 2003 begutachten können, denn dann sind kompatible Grafikkarten der Marke Geforce5 und Co. schon einige Monate im Handel.

BERND HOLTMANN





UNGLAUBLICH Die Unreal-Engine ermöglicht einen bisher unerreichten Realismusgrad bei der Darstellung von Nebel-, Rauch- und Schatteneffekten.

TOP 10

N = Neu im Programm!

Grafikkarten

		€
V1E	**ASUS** 7100 Pro MX-400 TV-OUT 64MB	99.90
VV3	**ASUS** 8200 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB	474.00
V3X	**ASUS** 8200 T2 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB	197.00
V0B	**ASUS** 8200 T2 GeForce3 PUREDDR 64MB	155.00
V2X	**ASUS** 8200 T5 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB	465.00
V0H	**ASUS** V8170T GeForce4 MX DDR 64MB	131.00
V0I	**ASUS** V8440DT GeForce4 TI4400 DDR 128MB	361.00
V0J	**ASUS** V8440DVI GeForce4 TI4400 DDR 128MB	360.00
V0K	**ASUS** V8460UltraDT GeForce4 TI4600 DDR 128MB	466.00
V0L	**ASUS** V8460UltraDVI GeForce4 TI4600 DDR 128MB	485.00
VQ1	**ATI** XPert-98 Pro 8MB	32.00
VN1	**ATI** XPert-2000 Pro 32MB	45.00
VL6	**ATI** XPert-2000 Pro TV-Out 32MB	47.50
V1T	**ATI** Radeon 7000DVI/TV-Out AGP 32MB	61.00
VHJ	**Gainward** GeForce2 MX-400 PCI 32MB	76.00
V1L	**Gainward** GeForce2 MX-400 TV 64MB	74.00
V2Z	**Gainward** GeForce4 PPPro450 TV 64MB	95.00
V0P	**Gainward** GeForce4 PPPro600 TV 64MB	109.00
V9Z	**Gainward** GeForce4 PPPro650-GS TV 64MB	157.00
VAA	**Gainward** GeForce4 PPPro650XP-GS TV 64MB	164.00
V0Y	**Gainward** GeForce4 Pro600GS TV 64MB	131.00
V9X	**Gainward** GeForce4 Ultra700-GS TV 128MB	356.00
V8X	**Gainward** GeForce4 Ultra750-GS TV 128MB	477.00
VT0	**Hercules** Prophet 4500 SDR 64MB bulk	82.50
V1K	**Hercules** Prophet 4500 TV-Out SDR 32MB retail	75.00
VZ4	**Hercules** Prophet 4800 TV-Out SDR 64MB retail	134.00
V8G	**Hercules** Prophet AIW-7500 DDR 64MB bulk	227.00
V0E	**Hercules** Prophet AIW-8500DV DDR 64MB bulk	434.00
V4Z	**Hercules** Prophet FDX 7500 64MB bulk	129.00
V3Z	**Hercules** Prophet FDX 8500 128MB bulk	347.00
VZ8	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 64MB bulk	186.00
V6Z	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 128MB retail	244.00
VAD	**MSI** MS-8852 GeForce4 MX400 TV 64MB retail	92.00
V2Y	**MSI** MS-8860 GeForce4 MX420 TV 64MB	99.00
N V0W	**MSI** MS-8861 Geforce4 MX440 TV 64MB	115.00
N VHI	**MSI** MS-8867 GeForce4 MX460 VTP 64MB	59.00
V4Y	**MSI** MS-8871 GeForce4 TI4400 VTD 128MB	299.00
V3Y	**MSI** MS-8872 GeForce4 TI4600 VTD 128MB	429.00
VV1	**Procardex** GeForce2 MX-400 TV-Out 64MB	75.00
V6Y	**Procardex** GeForce3 TI-200 TV-Out 64MB	135.00
TOP V7Y	**Procardex** GeForce3 TI-200 TV128MB	149.00
V8Y	**Procardex** GeForce4 TI-4400 VIVO/DVI 128MB	309.00
V9Y	**Procardex** GeForce4 TI-4600 VIVO/DVI 128MB	389.00
N VHL	**Procardex** GeForce2 MX-400Lite 32MB retail	52.00
N VHK	**Procardex** GeForce MX-420 TVDDR 64MB retail	95.50
V0N	**VisionTek** GeForce4 MX-440XTASY 64MB	141.00

DVD

		€
CY3	**Philips** DVD+RW DVDRW 208K retail	357.00
TOP N CZ0	**Ricoh** DVD+RW/+R IDE MP5125ADP intern Kit	459.00
CT6	**Mustek** DVD-Player V520 silver	132.00
CT8	**Mustek** DVD-Player V560 black	147.00
CU3	**Mustek** DVD-Player V562 black	139.00
CT0	**Cyberdrive** DVDROM 16*/40* DM166 bulk	54.00
CU4	**Cyberdrive** DVDROM 16*/40* DM166 retail	55.00
C05	**Pioneer** DVDROM 16*/40* DVD-106S Slot-in	64.00
C08	**Pioneer** DVDROM 16*/40* DVD-116 Schublade	63.00
CR7	**Pioneer** DVDROM 16*/40* DVD-A06SW retail	88.00
CP5	**LG** DVDROM 16*/48* DRD 8160B bulk	62.00
CW0	**LG** DVDROM 16*/48* DRD 8160B retail	62.00
CQ8	**Lite-On** DVDROM 16*/48* LTD-163-01V bulk	51.00
CN6	**Lite-On** DVDROM 16*/48* LTD-163-02VH retail	55.50
CT5	**Panasonic** DVDROM 16*/48* SR8587D bulk	61.00
CR9	**Toshiba** DVDROM 16*/48* SD-M1612 intern bulk	55.00
CM6	**Pioneer** DVDROM SCSI 10*/40* DVD 305S bulk	144.00

CD-Writer

		€
CV1	**LG** W8240B-B 24*/10*/40* bulk	79.00
CW6	**LG** W8320B-B 32*/10*/40* bulk	90.50
CY5	**LG** W8400B-B 40*/12*/40* bulk	111.00
CY9	**LiteOn** LTR32 125W 32*/12*/40* bulk	73.00
CW2	**CR** 480ATE 32*/12*/40* bulk	81.50
CY7	**CR** 480ATE 32*/12*/40*	88.00
CV6	**Cyberdrive** CW-058D 32*/12*/48* retail	74.00
TOP CZ2	**Lite-On** IDE Deluxe/TX 40*/12*/48*	75.00
CR2	**LG** C4120B-R 12*/08*/32*/08* retail	104.00
CW8	**LG** W8320B-R 32*/10*/40* retail	98.00
CY4	**LG** W8400B-R 40*/12*/40* retail	116.00
CU0	**LiteOn** LTR32125W 32*/12*/40* retail	75.00
CX9	**LiteOn** LTR40125W 40*/12*/48* retail	87.50
CY0	**LiteOn** PORTABLE 24*/10*/40* extern	172.50
CW1	**Philips** PCRW-1610B 16*/10*/40* bulk	67.00
CX2	**Plextor** PXW-4012TA 40*/12*/40* bulk	151.00
CX0	**Ricoh** MP9200AR 20*/10*/40*/12*	137.00
CX4	**Traxdata** 24*/12*/40* Kit	79.00
CX5	**Traxdata** 32*/10*/40* Kit	85.00

Mainboards Sockel 478

		€
B0H	**Abit** TH7-II i850478 S-ATX	176.00
N B4Q	**ASUS** P4B533 478 S-ATX	194.00
N B5Q	**ASUS** P4B533-E/Lan/F/R 478 S-ATX	234.00
N B2P	**ASUS** P4S533/PA/LAN 478 S-ATX	137.00
N B5P	**ASUS** P4T533-C/LAN 478 S-ATX	219.00
B1R	**Elite (ECS)** P4IBASD478 S-ATX	96.00
N B20	**Elite (ECS)** S5MGSIS650 478 M-ATX	87.00
B4S	**Epox** EP-4BEA 845E P4 478 S-ATX	147.00
B5S	**Epox** EP-4BEA-R 845E 478 S-ATX	165.00
B2S	**Epox** EP-4G4A845 P4 478 S-ATX	159.00
TOP B3S	**Epox** EP-4G4A+ 845 P4 478 S-ATX	178.00
N B9N	**Gigabyte** GA-8IRXP 478 S-ATX	157.00
B3R	**MSI** 6547 645 E Max-C478 S-ATX	118.00
N B7R	**MSI** 6547 845E Max2-BLR 533 478	197.00
B9K	**Shuttle** AV45GT 478 S-ATX	104.00
N B9R	**Shuttle** AV45GT-2 478 S-ATX	112.00

Mainboards Sockel 462

		€
B6P	**Abit** AT7 MAX 462	209.00
B7N	**Abit** KR7A133 Raid 462	138.00
N B8Q	**Abit** KX7-333 462	133.00
N B7Q	**Abit** KX7-333 Raid 462	166.00
B5N	**Abit** NV7-133 Raid 462	174.00
B6N	**Abit** NV7M 462	169.90
B6E	**ASUS** A7A266-E mit Sound 462	99.00
B70	**ASUS** A7V266-C/WA 462	107.00
B2K	**ASUS** A7V266-EX/A 462	145.00
N B3N	**ASUS** A7V333 Raid/RA/Firewire	171.00
TOP N B7S	**ASUS** A7M266-D USB/LAN DDR 462	268.00
BY8	**Elite (ECS)** K7S5A 462	66.00
B1F	**Elite (ECS)** K7S5A Lan 462	69.00
B6K	**Elite (ECS)** K7S6A 462	72.50
B9J	**Elite (ECS)** K7SEMM-ATX 462	78.00
B90	**Elite (ECS)** K7SOMM-ATX 462	82.50
B6S	**Elite (ECS)** K7VMM2.1A 462 M-ATX	78.00
B8N	**Elite (ECS)** K7VTA2 2.0 462	84.00
B6I	**Elite (ECS)** K7VTA3 2A 462	69.00
B7P	**Elite (ECS)** K7VTA3 3.1 462	75.00
BX8	**Elite (ECS)** K7VZA3.0A 462	57.50
B9P	**Epox** EP-8KHAL+ DDR 462	112.00
B2A	**Epox** EP-8KTA3L+ 462	93.50
B1Q	**Epox** EP-DH266A DDR 462	95.50
BT4	**Gigabyte** GA-7DX DDR 462	87.50
B2L	**Gigabyte** GA-7DXR+ DDR 462	124.00
B40	**Gigabyte** GA-7VRXDDR 462	113.00
B9E	**Gigabyte** GA-7ZX-E 462	72.50
B2F	**MSI** 6330 K7T Turbo-2 462	97.00
BEF	**MSI** 6373 K7N420 Pro DDR 462	138.00
B8M	**MSI** 6380 K7T3 UltraDDR 462	124.00
N B5R	**MSI** 6390 M010 462 M-ATX	102.00
N B3Q	**Shuttle** AK35GT-2DDR 462	115.00
B8K	**Shuttle** AK35GT-RDDR 462	129.00

Mainboards Sockel 370

		€
B0W	**Abit** ST6 Solano FCPGA 370	105.00
BR0	**ASUS** CUV4X-D Dual-FCPGA 370	189.00
BY6	**Elite (ECS)** D6VAA Dual-FCPGA 370	94.50
B00	**Elite (ECS)** P6S5A TFCPGA 370	68.50
BZ9	**MSI** 6368 VIA PLE FCPGA 370 M-ATX	79.00
B7D	**Shuttle** PC-SV24 FCPGA 370 F-ATX	262.00
B5M	**Shuttle** PC-SV25 FCPGA 370 F-ATX	282.00

Festplatten IDE

		€
F3L	**Conner/Excelstore** 20.0GB ES3220	79.00
N F6I	**Conner/Excelstore** 30.0GB ES3230	87.00
F6F	**IBM** 40 GB IC35L040-AV-VA	94.50
F0F	**IBM** 40 GB IC35L040-AV-VN	93.50
B3I	**IBM** 60 GB IC35L060-AV-VA	99.99
F7F	**IBM** 80 GB IC35L080-AV-VA	122.00
F8F	**IBM** 120 GB IC35L120-AV-VA	205.00
F4F	**Maxtor** 20GB DM D740X 6L020J1	99.00
F3F	**Maxtor** 20GB Fireb. 541DX2B020H1	82.00
F0E	**Maxtor** 40GB DM 540X-4D4D040H2	85.00
F8B	**Maxtor** 40GB DM D740X 6L040J2	99.00
F3C	**Maxtor** 60GB DM D540X 4K060H3	111.00
F6E	**Maxtor** 60GB DM D740X 6L060J3	122.00
F5B	**Maxtor** 80GB DM 540X-4D4D080H4	153.00
F5E	**Maxtor** 80GB DM D740X 6L080J4	145.00
F9B	**Maxtor** 120GB DM 540X-4D4G120J6	203.00
F3Q	**Seagate** 40.8GB U6	87.00
F3R	**Seagate** 60.0GB U6	110.00
F3S	**Seagate** 60.0GB Barracuda IV	121.00
F3T	**Seagate** 80.0GB U6	121.00
F3U	**Seagate** 80.0GB Barracuda IV	139.00
FX5	**WD** 20GB WD200BB Caviar	91.00
FX8	**WD** 40GB WD400BB Caviar	94.00
TOP F9F	**WD** 40GB WD400EB Protégé	77.00
F5D	**WD** 60GB WD600AB Caviar	107.50
F2U	**WD** 80GB WD800BB Caviar	134.50
F3M	**WD** 100GB WD1000BB Caviar	215.00
F0H	**WD** 100GB WD1000JB Caviar	266.00
F5G	**WD** 120GB WD1200BB Caviar	241.00

Festplatten SCSI

		€
F5J	**IBM** SCSI 18.4GB U160+ IC35L018UW-D2-10	212.00
F8J	**IBM** SCSI 36.7GB U160+ IC35L036UC-D2-10SCA	336.00
F7E	**Maxtor** SCSI 18.2GB U320 Atlas 10KIII	224.00
FR3	**Quantum** SCSI9.1GB U160 Atlas V	69.00
F4B	**Quantum** SCSI9.1GB U160 Atlas V SCA	89.00

Gehäuse/Netzteile

		€
G70	ATX-Desktop Gehäuse SerieIII 300W PFC	49.00
G66	ATX-Miditower Gehäuse SerieIII 300W PFC	54.00
G18	ATX-Mini/Miditower Gehäuse SerieIII 300W PFC	43.00
G68	ATX-Bigtower Gehäuse SerieIII 300W PFC	64.00
G94	ATX-Miditower Gehäuse SerieII 300W PFC	47.00
G97	Aluminium Miditower Gehäuse black 400W PFC	161.00
G69	**Chenbro** ATX Miditower Geh. 300W A6831P	79.00
G27	**Chenbro** ATX Bigtower Geh. 300W VALUE-5771	114.00
G87	**Chenbro** ATX Miditower Geh. Mars 300W B6151	69.00
G92	**Chenbro** ATX Desktop Geh. Mars 300W A4751	87.00
G19	ATX Server Gehäuse 400W PFC	129.00
G78	ATX Server Gehäuse black 320W PFC	159.00
TOP G3A	Nokia-Design Miditower Gehäuse beige 300W	49.90
G2A	Nokia-Design Miditower Gehäuse anthrazit 300W	55.00
N L73	**Ultron** Miditower Geh. UG 30A 300W USB anthrazit	59.95
N L74	**Ultron** Miditower Geh. UG 30S 300W USB black	59.95
N L72	**Ultron** Miditower Geh. UG 30W 300W USB white	49.95
N L76	**Ultron** Miditower Geh. UG 60S 300W USB black	89.95
N L75	**Ultron** Miditower Geh. UG 60W 300W USB white	79.95
G4A	350W Netzteil ATX mit PFC	39.00
G76	400W Netzteil ATX mit PFC	49.00
G86	550W Netzteil ATX mit PFC	95.00
N L71	**Ultron** Netzteil UN300	35.00
G80	**Enermax** 300W Netzteil ATX mit PFC	69.00
G79	**Enermax** 350W Netzteil ATX 2 Lüfter	69.00
G89	**Enermax** 350W Netzteil ATX mit PFC	89.00
G98	**Enermax** 431W Netzteil ATX Akt. PFC 2 Lüfter	128.00
G73	**Enermax** 431W Netzteil ATX mit PFC	99.00

Monitore

		€
MA6	**Belinea** 17" 103020 70khz MPR-2	163.90
MP2	**Belinea** 17" 103026 70khz TCO99	171.00
MN1	**Belinea** 17" 103085 86khz TCO99	199.00
TOP MN2	**Belinea** 19" 106055 96khz TCO99	289.00
MM7	**Belinea** 19" 106095 96khz TCO99	254.00
M97	**EIZO** 17" F520 96khz TCO99	384.00
MI9	**ELSA** 17" ECOMO 321 96khz	289.00
MM3	**IIYAMA** 17" HM703UT 96khz TCO99	309.00
MN7	**IIYAMA** 17" HM704Utc 96khz TCO99	329.00
MN9	**IIYAMA** 19" LS902UT 96khz TCO99	274.00
ML3	**Samsung** 17" Samtron 76E 70khz TCO99	167.00
ML2	**Samsung** 17" Samtron 76B 85khz TCO99	188.00
ML0	**Samsung** 19" Samtron 96P 96khz TCO99	253.00
N MQ9	**Samsung** 21" Samtron 210P + 115Khz TCO99	585.00

Monitore TFT

		€
MM8	**Belinea** 15.0" LCD 101545 61khz	469.00
MQ0	**Belinea** 17.4" LCD 101740 80khz	909.00
MR0	**EIZO** 15.0" LCD-TFT L365 k black	779.00
M0I	**Hercules** 15" Prophetview 720	524.00
M00	**IIYAMA** 15.0" AX3817UT	504.00
M08	**IIYAMA** 17.0" AS4314U T	789.00
MN0	**Samsung** 15.0" Samtron 51S	489.00
MM5	**Samsung** 15.0" Samtron 51SAP	512.00
MM2	**Samsung** 17.0" Samtron 71S	789.00
MQ4	TFT-Flachbildschirm 15" 60kHz	434.00
MQ5	TFT-Flachbildschirm 17" 80kHz	677.00

Drucker All-In-One

		€
N SN8	**Canon** Smartbase MPC 400	344.00
N SN9	**Canon** Smartbase MPC 600F	439.00
DH1	**HP** Officejet K80	319.00
DL1	**HP** Officejet V40	288.00
DQ9	**Lexmark** X73 All-In-One Imaging Center	195.00
DR0	**Lexmark** X83 All-In-One Print Center	239.00

Laserdrucker

		€
DK4	**Canon** LBP 810	259.00
D00	**HP** Laserjet 1000 USB GDI	282.00
DJ8	**HP** Laserjet 1200	411.00
DJ9	**HP** Laserjet 1200N	639.00
D01	**HP** Laserjet 2200	745.00
DK1	**HP** Laserjet 4100	1299.00
DM5	**Samsung** ML 1250	289.00

Tintenstrahldrucker

		€
D84	**Canon** BJC50 MobilPrinter	344.00
DP0	**Canon** S200	73.00
DM0	**Canon** S300	93.00
DI4	**Canon** S450	119.00
TOP DM1	**Canon** S500	149.00
DM2	**Canon** S630	178.00
SN7	**Canon** S820	272.00
DP4	**Canon** S900	404.00
DM3	**Canon** S6300 A3	459.00
N DR3	**EPSON** Stylus C40 UX Silver Edition	69.00
SW4	**EPSON** Stylus C42 UX	69.00
D02	**EPSON** Stylus C60	92.50
DL5	**EPSON** Stylus Photo 895	214.00
D03	**HP** Deskjet 920C	121.00
N SV8	**HP** Deskjet 3420C	169.00
N SV6	**HP** Deskjet 3820C	125.00
N SV7	**HP** Deskjet 5550C	177.00
DQ8	**Lexmark** Z45	89.00
N SV2	**Lexmark** Z65	155.00
N SV3	**Lexmark** Z65n inkl. Ethernet-Adapter	179.00

MIX (AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten)

		€
SK6	**Mustek** Camera MDC-3000 USB	189.00
N S09	**Mustek** GSmart-Mini II USB	79.00
TOP N S03	PenDrive/USB-Disk 64MB	59.00
L12	Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	15.00
CH8	**Lite-On** CDROM52* LTN-526D bulk	31.00
L53	**Ultron** Quintius Aktivboxen 120W retail	9.95
R89	**Fuji** CD Beschriftungslabel 20Stk. Glossy	11.00
Q66	**DAWI** PCI DC-100 Ultra DMA Raid intern bulk	61.00
PT2	**WILL/NORTH** CPK So.478; 2.4GHz CoolerMaster	19.90
PS6	**SOA** CPU-Kühler K; XP1700+ CoolerMaster	18.90
H99	**AVM** ISDN-Karte Fritz-Card PCI 2.0	64.00
H69	Modem Intern V90 retail	19.00
JD6	**Thrustmaster** Joystick Tacticalboard	75.00
Z63	Monitoranschlusskabel 15St./15St. 2m HQ Fe.	8.90
X28	**TerraTec** Soundkarte Integra 128T PCI bulk	19.00
X36	**SB** Soundkarte PCI 128 bulk	19.90
X2B	**SB** Soundkarte PCI Live Player 5.1 bulk	44.00
N L57	**Ultron** Soundkarte PCI 6 Kanal 5.1 retail	29.95
N A68	Surroundsystem 550W Wavemaster 2044 4.1	53.00
T58	Tastatur W98 PS/2 EURO	9.00
T77	**QTronix** Tastatur Scorpius KII PS/2 GR	6.90
T25	**Cherry** Tastatur G83-6105 W95 PS/2	18.00
YR3	**Geha** Toner Rebuild HP 4000/4050 C4127X	86.00
VQ2	**Philips** WebCam PCVC 740K ToU-Cam pro USB	81.00
Y86	HD-Wechselrahmen IDE ATA 100 Typ 2	14.00
HD9	Wireless USB-11	109.00
YV3	USB - Mini HUB 4Port mit Netzteil	31.00
A0A	**Plantronics** Headset audio90 HiFi	39.90
J76	NoName Maus Scroll PS/2 bulk	5.10
N13	**NE2000** Netzwerkkarte PCI komp. 100Mbit	14.00
NC9	**Edimax** Netzwerkkarte PCI EN9130TX 100Mbit	14.00
N38	Patchkabel RJ45 1.0m S/UTP C5	3.80
ND1	**Edimax** Router DSL & Cable + 4 x Switch	112.00
SH9	**Canon** CanoScan D2400 UF USB	279.00
P6A	**Mustek** ScanExpressA3USB	173.00
N L60	**Ultron** Switch UNS800 metall 8*RJ45 Desk	79.50
N L62	**Ultron** CPU-Kühler SOA; XP1900+ mit Alarm	19.95
N L66	**Ultron** Maus 2 Tasten Wheel PS/2 retail	5.95
N L59	**Ultron** Netzwerkkarte PCI UNE110TX 100Mbit	14.95

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • **BESTELLFAX: 0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • **E-MAIL: service@fortknox.de**

SPEZIAL

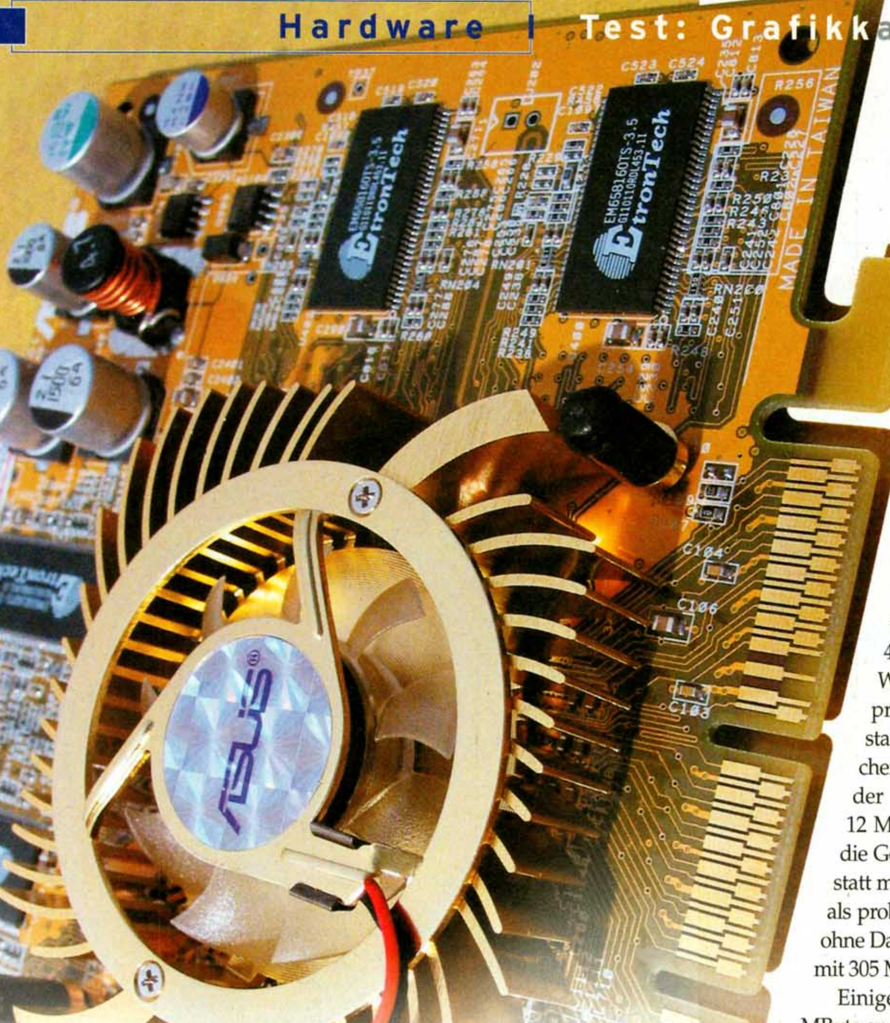
Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme sowie 1,53 € Nachnahme pro Paket auf die Postrechnung bei Online-Bestellungen!

Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von 399,- € versandfrei!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 11.06.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de



Geforce4-Nachschub

Was für ein Monat: In dieser Ausgabe testen wir gleich fünf **aktuelle Geforce4 Ti-4200 und das neue Ausstattungs-Flaggschiff von Asus.**

Bereits in der vorangegangenen Ausgabe konnten wir Ihnen eine Grafikkarte mit dem neuen Geforce4 Ti-4200 vorstellen. Auf den folgenden Seiten legen wir noch mal nach und präsentieren Ihnen neben fünf weiteren der begehrenswerten Geforce4-Platinen auch die bisher am besten ausgestattete Geforce4 Ti-4600.

Im Vergleich zu den größeren Modellen hat der Ti-4200-Chip einen geringeren Chiptakt (250 MHz). Besonders attraktiv sind die Grafikkarten allerdings durch ihren vergleichsweise niedrigen Preis. Schon ab 200 Euro bekommen Sie den DirectX-8-kompatiblen 3D-Beschleuniger. Neben dem Preis ist aber auch die 3D-Leistung der Karten beeindruckend. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir alle Testplatinen problemlos bis über den Leistungsbereich der teureren Geforce4 Ti-4400 takten. So erhalten Sie mit einer Ti-4200 die 3D-Leistung einer Ti-4400 – und sparen bis zu 140 Euro! Wie das möglich ist? Die 4200-Platinen können kostengünstiger produziert werden und verwenden regulären DDR-SDRAM statt teuren DDR-Speicher mit BGA-Verpackung. Apropos Speicher: Bei fast allen getesteten Ti-4200-Karten lag die Taktfrequenz der verbauten Speichermodule rund 6 MHz DDR (effektiv: 12 MHz) höher als bei jenen der ersten Vorabversionen. Lediglich die Geforce4 Ti-4200 von Prolink sprach den Grafikspeicher mit 250 statt mit 256 MHz DDR an. Das stellte sich im Übertaktungstest aber als problemlos heraus, denn auch hier gelang es uns, den Grafikchip ohne Darstellungsprobleme mit 60 MHz mehr und den Grafikspeicher mit 305 MHz DDR (effektiv: 610 MHz) zu betreiben.

Einige Hersteller bieten auch Platinenversionen mit 64 oder 128 MByte an. Für die 64er-Varianten empfiehlt Nvidia den bereits genannten Speichertakt von 256 MHz DDR (513 MHz effektiv), während die



HARTE NUSS The Elder Scrolls 3: Morrowind ist bei allen eingeschalteten Details nicht nur eine Augenweide, sondern auch eine Bewährungsprobe für Geforce4-Ti-Grafikkarten.



Name:	V8460 Ultra Deluxe
Hersteller:	Asus
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/€ 550,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz
Speicher:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	Video-In/-Out, DVI, VR
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
Sonstige Ausstattung:	„Auto-Update-Progr.; 3D-Brille"
Übertaktbar:	Chip: 330 MHz / Speicher: 740 MHz
Wertung:	**1,3**
Kommentar:	**Nahezu perfekt in Ausstattung, Übertaktbarkeit und 3D-Leistung**

128er-Varianten nur mit 222 MHz DDR auskommen sollen. Das Ergebnis: deutlich niedrigere Performance bei den 128-MByte-Versionen und geringere Übertaktungsmöglichkeiten durch langsamere Speichermodule. Lassen Sie sich also von den teureren 128-MByte-Monstern nicht blenden, denn Sie bekommen lediglich eine überteuerte Platine mit weniger 3D-Leistung. Die Platinen mit 64 MByte sind mehr als ausreichend und lassen sich wesentlich stärker übertakten.

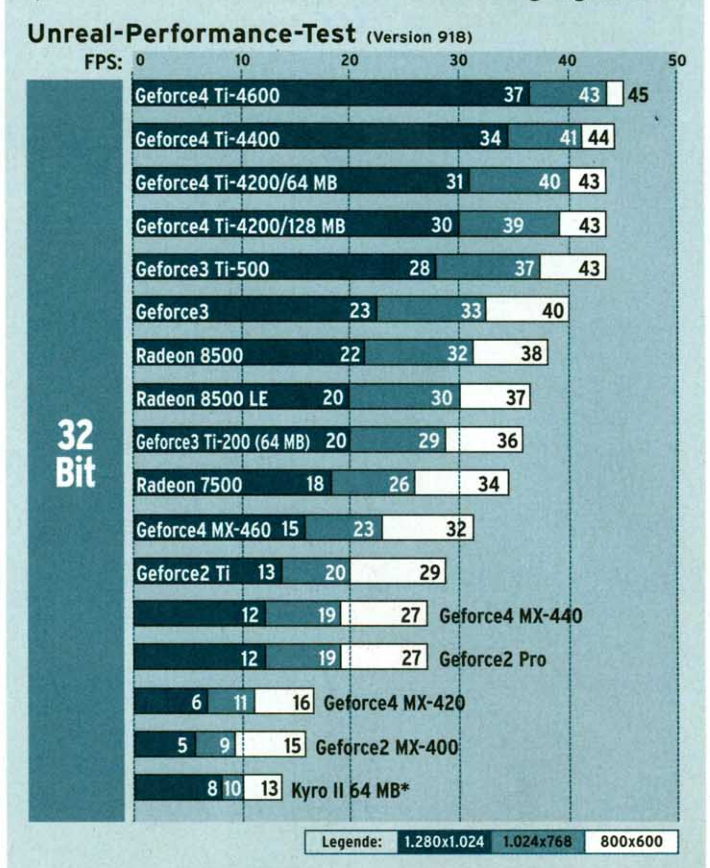
Die Wertungen der Ti-4200-Karten liegen nah beieinander, was vor allem an der gleichen 3D-Performance liegt. Erst beigelegte Software, Ausstattung und Lüfterlautstärke lassen echte Unterschiede erkennen. Fest steht: Alle Platinen sind sehr gut übertaktbar und deshalb empfehlenswerter als die teureren Ti-Modelle 4400 und 4600. Übertakten Sie die Ti-4200 um zehn oder mehr Prozent und sie haben sogar vergleichbare 3D-Leistungswerte. Zusammen mit einem Hauptprozessor oberhalb der Gigahertz-Schallmauer und einer der Ti-4200-Platinen sind Sie für das nächste Spiele-Jahr auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

Eine Leistungsklasse höher spielt die V8460 Ultra Deluxe von Asus. Sie bietet edelste Ausstattung, zu der auch die vergoldeten Anschlüsse gehören. Der Diagnosechip dient zum Beispiel zur Überwachung von Taktfrequenzen, Temperatur und Spannung. Bisher einzigartig ist das so genannte VGA-DVI-Splitkabel, welches seinen Platz am DVI-Ausgang findet. Dort angeschlossen, können über dieses Kabel ein weiterer Monitor und ein Flachbildschirm im Klon-Modus betrieben werden. Eine spezielle Anschlussbox verfügt über die Video-Ein- und Ausgänge (S-Video, Composite) und wird über ein 1,5 Meter langes Kabel an die Grafikkarte angeschlossen. Der aufwendige Kupferkühler ist sehr gut verarbeitet, vergleichsweise leise und lief in unserem Übertaktungstest zur Höchstform auf: aus ursprünglich 300 MHz Chiptakt und 650 MHz effektivem Speichertakt konnten wir einen Frequenzrekord von 330/740 MHz aufstellen. Unser Fazit: Für 530 Euro ist die Ti-4600 sicherlich keine Preisempfehlung, aber bei keiner anderen Grafikkarte bekommen Sie diese Kombination aus purer 3D-Power und edler Ausstattung.

BERND HOLTMANN

Leistung unter **DirectX 8**

Wie leistungsfähig sind die aktuellen Grafikkarten in zukünftigen Spielen? Wir haben einen Blick auf die neue Unreal-Engine geworfen.



Fazit: Geforce4-Ti-Karten sind in unserem Leistungstest an erster Stelle. Ebenfalls im grünen Bereich liegen Geforce3 und Radeon 8500. Deutlich langsamer sind allerdings die Karten mit Geforce2 und Kyro II.

Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 7.70, Kyro 1.5, VSync aus, Settings: High; *= Es sind Grafikfehler aufgetreten.

Aktuelle Grafikkarten **im Testlabor**



G4TI4200-DT64	V8420/TD 64 MB	Tornado G4 Ti-4200	3DBI.4 Titanium 4200	Geforce4 Ti-4200
MSI	Asus	Innovision	Creative	Prolink
069-408930/€ 225,-	02102-95990/€ 230,-	05932-50450/€ 215,-	0800-1815101/€ 259,-	02102-43970/€ 203,-
Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz
513 MHz/128 Bit/3,6 ns	513 MHz/128 Bit/3,5 ns	513 MHz/128 Bit/4 ns	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)
1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
MSI DVD, u. a. Aquanox, Video-Tools	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	WinDVD 2000, Ballistics, Video-Tools	Incoming Forces, E-Racer	-
U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter	U. a. S-VHS-/Comp.-Kabel, Splitkabel	U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter	S-VHS-/Composite-Kabel	Composite-Kabel
Chip: 300 MHz/Speicher: 600 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 590 MHz	Chip: 300 MHz/Speicher: 600 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 620 MHz	Chip: 310 MHz/Speicher: 620 MHz
1,6	**1,6**	**1,7**	**1,7**	**1,8**
Sehr gutes Rundum-Paket mit erstklassiger Platine	Dank hochwertigem Speicher eine Freude für Übertakter	Günstige, solide Platine mit guten Übertaktungseigenschaften	Die teuerste Ti-4200 des ganzen Testfeldes – kein Preistipp	Niedrigerer Speichertakt als bei anderen Ti-4200, deshalb: Punktabzug

Mit angezogener Handbremse



Warum ist GTA 3 so langsam? **Reichen 1.700 MHz und eine Geforce2 MX-200 nicht aus?** Wir präsentieren Ihnen die einzige offizielle Tuning-Hilfe.

Wenn wir es nicht längst gewusst hätten, wäre uns spätestens anhand Ihrer zahlreichen E-Mails aufgefallen, dass **GTA 3** endlich im Handel steht. Bei vielen PC-Games-Lesern läuft das Gangster-Spiel entweder zu langsam oder gar nicht. Wir sind Ihren Fragen nachgegangen und präsentieren Ihnen auf dieser Doppelseite die offizielle Tuning-Hilfe.

TIPP 1

Distanz-Einstellung

Im Menü „Anzeige" regulieren Sie mit dem „Distanz-Darstellg"-Regler die maximale Sichtweite und die Texturdetails. Einer Geforce2 MX/MX-400 geht ab der Mittelstellung die Puste aus. Wir empfehlen Ihnen, die „Bildschirmauflsg" auf 16 Bit Farbtiefe einzustellen, um die Grafikkarte zu entlasten.

TIPP 2

Abstürze verhindern

Bei der Fehlermeldung „Exception Error c000005 at Address XXXXXXX" installieren Sie DirectX 8.1 von der Install-CD neu. Hilft das nicht, löschen Sie den Unterordner „GTA 3 User Files" in Ihrem „Eigene Dateien"-Ordner. Das Spiel legt den Ordner dann mit den Standardeinstellungen neu an. Der Ordner darf nicht schreibgeschützt sein.

TIPP 3

Spielstand-Probleme

Können Spielstände nicht geladen werden, dann sollten Sie das Spiel in das vom Installationsprogramm vorgeschlagene Verzeichnis installieren.

TIPP 4

Kyro-2-Grafikfehler

Schalten Sie den „Stencil Buffer" in den erweiterten Grafikeinstellungen des Grafikkartentreibers aus. Bei vielen Spielern sorgte diese Einstellung für ein Geschwindigkeitsplus. Außerdem empfehlen wir Ihnen die Installation des aktuellen Referenztreibers, den Sie auf unserer Heft-CD finden. Er beseitigt neben Kanten- und Texturfehlern diverse andere Probleme mit Kyro-2-Grafikkarten.

TIPP 5

Arbeitsverweigerung

Stürzt das Spiel beim Laden ab, löschen Sie die Dateien „txd.dir" und „txd.img" im „model"-Verzeichnis der Installation. Die Texturen werden beim nächsten Start des Spiels neu konvertiert, vorausgesetzt, **GTA 3** hat die Texturen vorher schon einmal angelegt. Außerdem kann die Soundschnittstelle „Aureal" zu spontanen Abstürzen führen oder verhindern, dass das Spiel

startet. Löschen Sie die Datei „GTA3.SET" im Windows-Verzeichnis „Eigene Dateien\GTA 3 User Files" und wählen Sie eine andere Soundschnittstelle.

TIPP 6

Startprobleme mit Windows XP

Windows XP macht in Zusammenarbeit mit Geforce-Grafikkarten Probleme. Um die Schrift im Spielmenü lesen zu können, müssen Sie ein drei MByte großes Update von der Microsoft-Webseite herunterladen. Geben Sie den folgenden Link ohne Bindestriche (!) und Leerzeichen ein: „http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=37943&area=search&ordinal=5". Den Link finden Sie auch auf unserer Heft-CD.

TIPP 7

Allgemeine Tipps

Optimieren Sie mit dem Systemprogramm „Defrag" alle Festplatten. Schließen Sie vor dem Spielstart alle Hintergrundprogramme. Dazu stellen Sie vor dem Spielstart mit dem Tastenkürzel STRG + ALT + ENTF sicher, dass im Task Manager alle Zusatzprogramme geschlossen sind. Unter Windows 98/95/Me müssen die Einträge „Explorer" und „Systray" aktiv sein. Unter Windows XP/2000 darf in der Registerkarte „Anwendungen" kein Eintrag mehr stehen.

TIPP 8

Wenn's stark ruckelt

Wenn sich Festplatte und CD-ROM-Laufwerk eine IDE-Datenleitung teilen, bremst das **GTA 3** aus, da das Spiel nur abwechselnd statt gleichzeitig von der Festplatte und dem CD-ROM-Laufwerk lesen kann. In diesem Fall müssen Sie die Festplatte mit der Installation und das verwendete CD-Laufwerk an unterschiedlichen IDE-Strängen anschließen. Ein Umbau sollte nur von erfahrenen PC-Anwendern durchgeführt werden. Bitten Sie im Zweifelsfall einen Verwandten, Freund oder Kollegen um Hilfe.

TIPP 9

Voll im Bilde

Für ungebremste 3D-Leistung sollten Sie „Frame Sync" im Anzeige-Menü abstellen. Dies gilt auch, wenn Ihre Maus etwas verzögert reagiert. Sollten Sie die eventuell auftretenden, horizontalen Schlieren im Spiel stören, aktivieren Sie die Option wieder – Sie verlieren dadurch allerdings etwas 3D-Leistung. Einen zusätzlichen Leistungsschub erhalten Sie, wenn Sie die „Unschärfe FX" abschalten. Das Ergebnis: Das Bild wird schärfer und das Spiel schneller.

TIPP 10

Fauler Treiberzauber

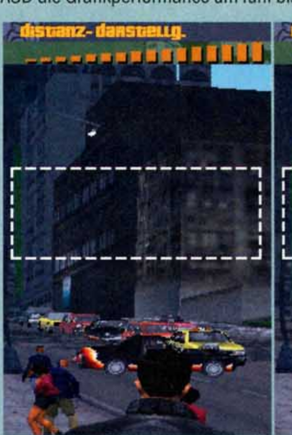
Stellen Sie sicher, dass Sie neben aktuellen Grafik- und Mainboard-Treibern die aktuellsten Soundkartentreiber installiert haben. Besitzer einer Voodoo-Grafikkarte von 3dfx haben bei **GTA 3** im wahrsten Sinne schlechte Karten, da seit 2000 keine offiziellen neuen Treiber entwickelt wurden. Hier können lediglich inoffizielle Treiber aus dem Internet helfen, für die es aber keine Funktionsgarantie gibt. Inoffizielle Treiber finden Sie auf der Webseite www.voodoofiles.com/3dfxhelp.asp. Unser Tipp: Kaufen Sie sich eine aktuelle günstige Grafikkarte (siehe PC-Games-Einkaufsführer), anstatt die dubiosen Treiber aus dem Internet zu installieren.

BERND HOLTMANN

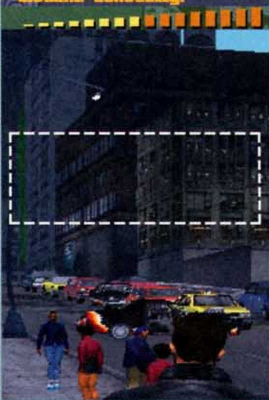
Grafikmechaniker am Werk

Wir erklären, welche Vor- und Nachteile Sie durch die Einstellung der Grafikdetails haben.

Wenn Ihre Grafikkarte am Leistungslimit arbeitet (zum Beispiel in hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe), stellt sich ein störender Ruckel-Effekt ein. Stellen Sie in diesem Fall zuerst die Farbtiefe auf 16 Bit und verringern Sie gegebenenfalls die Auflösung. Denken Sie auch daran, dass 3D-Sound wie EAX oder Aureal A3D die Grafikperformance um fünf bis zehn Prozent senkt.



Distanzeinstellung: Niedrig
Die Hochhäuser im Hintergrund sehen verwaschen aus. Das Ergebnis: etwas mehr Spieleleistung auf Kosten der Optik. Einziger Nachteil: Der Straßenverkehr wird nur im Nahbereich dargestellt. Bei Autorennen kann es also passieren, dass vor Ihnen aus dem Nichts ein Truck auftaucht.



Distanzeinstellung: Mittel
Nicht alle Hochhäuser werden verwaschen dargestellt. Diese Einstellung ist der beste Kompromiss aus Leistung und guter Bildqualität. Zwar wird immer noch nicht der komplette Straßenverkehr dargestellt; Bleifüße dürften damit allerdings mehr als zufrieden sein.



Distanzeinstellung: Hoch
Bei vollen Details kommen stets scharfe Texturen zum Einsatz. Dies kostet bei Einsteiger-Grafikkarten ordentlich Leistung. Dafür werden Verkehrsteilnehmer auch in der Ferne dargestellt – die beste Möglichkeit, um vorausschauend durch Liberty City zu rasen.

Wenn gar nichts mehr geht!

Wenn keiner der angegebenen Tipps weiterhilft, hat Hersteller Take 2 Interactive noch eine eigene Hotline, die Ihnen bei der Problemlösung zur Hand geht.

Besuchen Sie einfach die Online-Supportabteilung auf www.take2.de/support/hilfe.html. Zeitsparend ist das „Komfort-Formular", mit dem Sie Ihr Problem und die technischen Daten Ihres PCs einfach zur Hotline weiterleiten können. Die Hotline-Telefonnummer lautet 01805/217316, ist wochentags zwischen 12 und 20 Uhr erreichbar und kostet € 0,12 pro Minute.

TEIL 1

XP-Tuning für Spieler

Wir machen Sie zum PC-Experten: In unserer Tuning-Serie zeigen wir Schritt für Schritt, wie Sie Probleme unter Windows XP lösen.



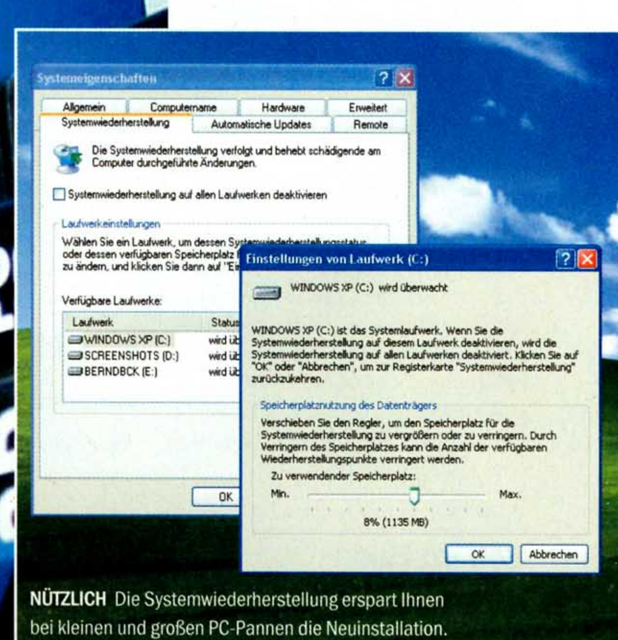
TIPP 1

Windows kaputt? Kein Problem!

Mit Windows XP brauchen Sie den PC nicht mehr neu zu installieren, wenn Sie eine PC-Panne haben. Auch bei schwerwiegenden Problemen können Sie schnell den vorherigen Zustand wiederherstellen. Die so genannte Systemwiederherstellung finden Sie unter Programme/Zubehör/Systemsteuerung.

1. Im Bereich „Einstellungen" legen Sie den Festplattenplatz fest, den das Programm für Speicherpunkte verwenden darf. Je mehr Platz Sie bereitstellen, umso mehr Wiederherstellungspunkte sind möglich. Zudem können Sie festlegen, welche Laufwerke von der Systemüberwachung geprüft werden sollen. Wir empfehlen Ihnen, die Voreinstellung „Alle Laufwerke" beizubehalten.

2. Wenn Windows XP wegen eines Problems nicht mehr startet, drücken Sie nach dem Rechnerstart die Taste F8, starten dann den „Abgesicherten Modus" und anschließend die Systemwiederherstellung. Um eine frühere Installation wieder zu reaktivieren, wählen Sie den Punkt „Computer zu einem früheren Punkt wiederherstellen". Danach bietet Ihnen Windows XP einen Kalender an, in dem alle Tage mit Wiederherstellungspunkten fett markiert sind. Zudem sind alle Punkte mit einer kurzen Erläuterung versehen. Über das Startmenü der Systemwiederherstellung können Sie auch leicht eigene Backup-Punkte erstellen.



NÜTZLICH Die Systemwiederherstellung erspart Ihnen bei kleinen und großen PC-Pannen die Neuinstallation.

3. Windows XP erstellt ein Backup Ihres „Eigene Dateien"-Ordners (C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Benutzername\Eigene Dateien) und speichert ihn bei der Systemwiederherstellung auch wieder zurück. Aktuelle Spiele wie **Dungeon Siege** oder **GTA 3** sichern in diesem Ordner Ihre Konfigurationsdateien und Spielstände. Wenn Sie einen manuellen Sicherungspunkt erstellen, werden diese Spielstände nicht mitgesichert. Sichern Sie die Ordner gegebenenfalls selbst.

TIPP 2

Probleme bei kopiergeschützten Spielen

Spiele mit dem SafeDisc-Kopierschutz können teilweise unter Windows XP nicht ausgeführt werden. Die Fehlermeldung „Bitte legen Sie die Original-CD ein!" verschwindet erst durch einen offiziellen Windows-XP-Patch von der Microsoft-Webseite. Das kleine Programm (55 Kbyte) finden Sie unter http://download.microsoft.com/download/WinXPHome/Patch/1.0/WXP/EN-US/updatesecdrv.exe. Auf unserer Heft-CD befindet sich der Link natürlich auch.

TIPP 3

Beschleunigung des Bootvorgangs

Auf vielen Spiele-PCs dauert der Startvorgang von Windows XP eine halbe Ewigkeit. Um diese Boot-Ewigkeit zu verkürzen, hat Microsoft ein Tool für Windows XP entwickelt.

1. Rufen Sie die Webseite download.microsoft.com auf, klicken Sie auf „Keyword Search" und geben Sie den Begriff „bootvis" ein. Anschließend laden Sie das Programm mit einem Klick auf „BootVis.exe Tool..." herunter. Speichern Sie es auf Ihrer Festplatte und installieren Sie es mit einem Doppelklick. Auf unserer Heft-CD finden Sie übrigens den direkten Download-Link zum Programm.

2. Das Programm analysiert das bestehende System sowie das Ladeverhalten von Treiber und Software. Schließen Sie dazu alle laufenden Programme und starten dann BootVis. Wählen Sie aus dem Menü „File" den Eintrag „New/Next Boot + Driver Trace" aus. Übernehmen Sie im nächsten Fenster die Voreinstellungen mit „OK" und booten Sie den Rechner neu.

3. Sobald das System analysiert wurde, startet das Programm automatisch. Die erstellten Daten werden grafisch dargestellt und können über das Menü „File" („Datei") und den Eintrag „Save As..." („Speichern unter") abgespeichert werden. Der Eintrag „Driver Delay" im linken Baumdiagramm zeigt Ihnen beispielsweise die Treiber an, die den Systemstart in die Länge ziehen. Im nächsten Schritt wird der Startvorgang optimiert.

4. Starten Sie wieder BootVis und wählen Sie aus dem Menü „Trace" den Eintrag „Optimize System" aus. Auch hier ist ein weiterer Neustart erforderlich. Die Optimierung durch BootVis kann einen Moment dauern. Die Daten der Optimierung werden auf Platte geschrieben und die Ergebnisse wieder grafisch angezeigt. Man sieht, dass sich der Boot-Vorgang beziehungsweise einige der Ladevorgänge verkürzt haben: Insgesamt konnte hier eine Einsparung von rund 20 Prozent, nämlich von 36 auf 29 Sekunden, erzielt werden. Diese Zeit umfasst den kompletten Boot-Vorgang, also den Windows-Start bis zur Anzeige des Desktops.

TIPP 4

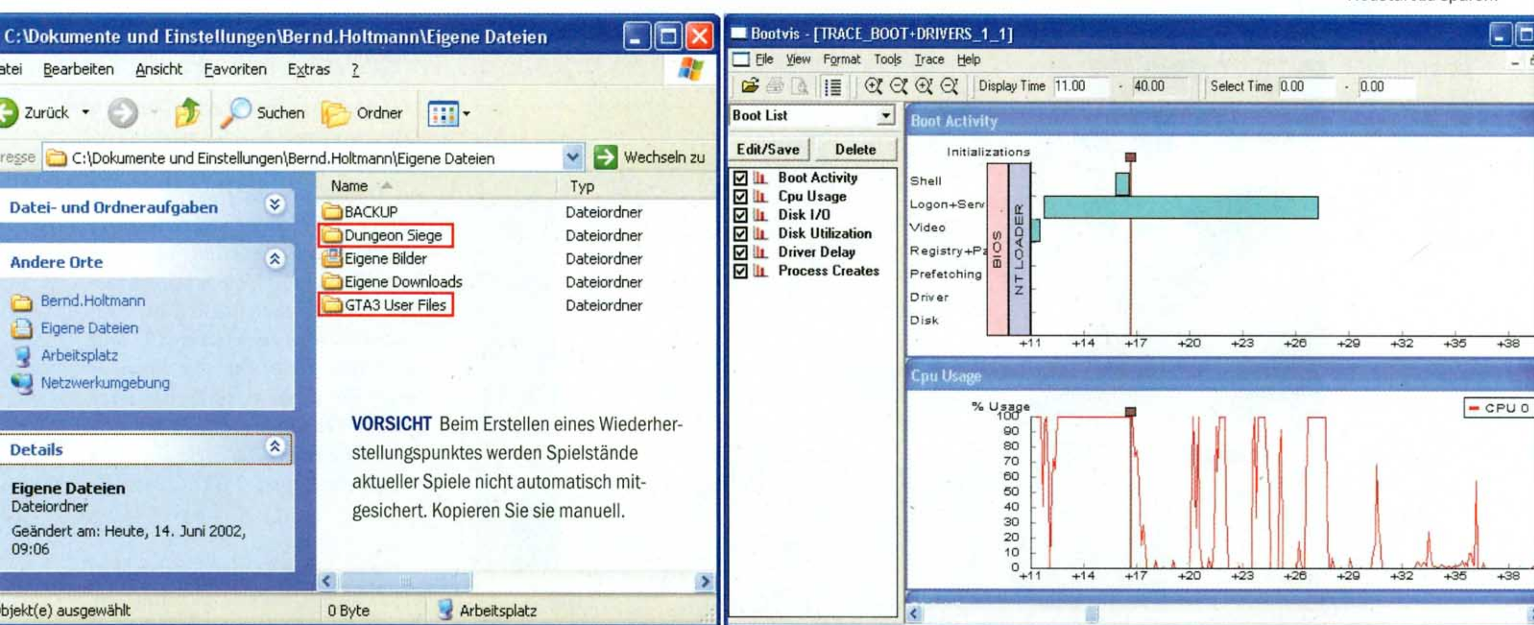
Windows XP und andere Betriebssysteme

Ein Update Ihrer funktionierenden Windows-Installation ist Ihnen zu unsicher? Kein Problem, denn Windows XP bietet einen integrierten Boot-Manager, mit dem Sie zwischen den installierten Betriebssystemen auswählen können. Die Installation als zweites Betriebssystem ist wirklich einfach. Sie müssen Windows XP im Setup-Programm lediglich als Neuinstallation einrichten und dann installieren.

1. Wenn Sie während der Installation als Windows-Ordner eine andere Festplatte als C:\ oder ein anderes Verzeichnis angeben, installiert Windows XP den Boot-Manager automatisch. Dieser befindet sich dann im Stammverzeichnis (beispielsweise C:\) Ihres ursprünglichen Betriebssystems und wird nach dem PC-Start automatisch geladen, wenn mehrere Betriebssysteme zur Verfügung stehen. Dort enthält die Datei BOOT.INI alle Informationen und Optionen, die beim Start des Boot-Managers angezeigt werden.

2. Sie können das Verhalten des Boot-Managers übrigens nach Ihren Wünschen festlegen. Klicken Sie sich über Start/Systemsteuerung/System zu der Registerkarte „Erweitert" durch. Dort klicken Sie im Bereich „Starten und Wiederherstellen" auf den Schalter „Einstellungen". Unter „Standardbetriebssystem" können Sie nun das Betriebssystem auswählen, welches automatisch nach Ablauf der Auswahlzeit geladen wird. Die Zeit der Auswahl können Sie übrigens unter „Anzeigedauer der Betriebssystemliste" einstellen. Schließen Sie die Änderungen mit einem Klick auf „OK" ab.

BERND HOLTMANN



VORSICHT Beim Erstellen eines Wiederherstellungspunktes werden Spielstände aktueller Spiele nicht automatisch mitgesichert. Kopieren Sie sie manuell.

OPTIMIERT Das Programm BootVis ist sehr nützlich, um Ihnen Zeit beim PC-Neustart zu sparen.

Hardware-Hilfe

Der Klang macht die Musik

Seit geraumer Zeit habe ich das Z-560 Sound System von Logitech im Auge. Allerdings will ich sichergehen, dass ich es auch an meiner Soundkarte, einer Hercules Muse-XL, anschließen kann. Außerdem habe ich gelesen, dass das Boxensystem eine so genannte Effektivleistung von 400 Watt hat. Ist das die Leistung, die das System nur über kurze Zeit liefern kann?

YANNICK STADTELMEYER, PER E-MAIL

Die MuseXL besitzt zwei vorverstärkte Audio-Ausgänge, an die Sie das Z-560 problemlos anschließen können. Die Effektivleistung eines Boxensystems gibt übrigens den dauerhaft erreichbaren Leistungswert eines Boxensystems an. Auf Boxen-Verpackungen wird dieser auch als „Watt (RMS)" angegeben. Im Gegensatz dazu ist die Leistungsangabe in „Watt P. M. P. O." („Peak Maximum Power Output") sinnlos, da diese lediglich die Spitzenleistung für den Bruchteil einer Sekunde angibt. Wenn Sie also auf günstigen Boxensystemen einen auffälligen Sticker mit dem „P. M. P. O."-Kürzel sehen, sollten Sie sich unbedingt nach der Effektivleistung aller Einzelkomponenten erkundigen. Die 400 Watt des Z-560 sind natürlich ein RMS-Wert.

PCI-Grafikkarte als Alternative

Könnt ihr mir eine PCI-Grafikkarte mit einem OpenGL-Modus nennen?

BENJAMIN BÜNTE, PER E-MAIL

Neben älteren Geforce2-MX-Grafikkarten gibt es mittlerweile auch eine Geforce4 MX-420 in der PCI-Variante. Für aktuelle 3D-Spiele ist die Platine zu langsam, erwarten Sie also keine Performance-Sprünge. Die Verto MX420 PCI von Hersteller PNY besitzt 64 MByte SDRAM und einen zusätzlichen TV-Ausgang. Die Karte kostet rund 130 Euro und ist unter anderem bei www.reichelt.de (Tel.: 04422-955333) zu bestellen.

Spinnt meine Grafikkarte?

Ich habe den neuen Detonator-Treiber installiert und nun denkt Windows, ich habe einen Standard-Monitor. Ich besitze eine Geforce2 Ti und einen Iiyama-Monitor. Ich weiß nicht, was ich einstellen muss. Muss ich auch einen Treiber für meinen Monitor einrichten?

ANJA TORWEG, PER E-MAIL

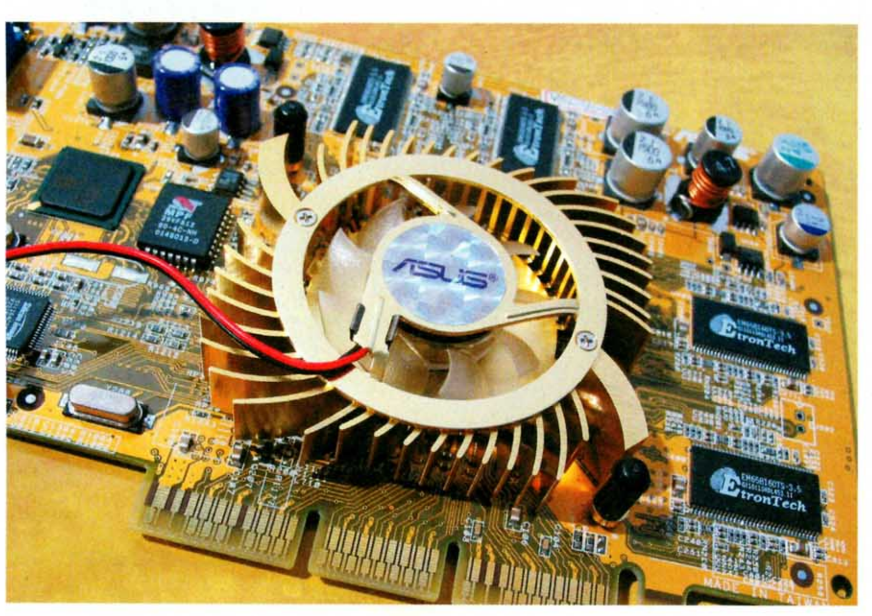
Ja, anhand einer kleinen Treiberdatei kann der Monitorhersteller dem Betriebssystem die genauen Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen mitteilen, die Ihr Monitor beherrscht. Einige Hersteller legen dem Bildschirm den Treiber auf Disketten oder CDs bei. Oft müssen Sie sich aber den Treiber von der Hersteller-Webseite herunterladen. Auf der Webseite http://www3.iiyama.de/pages/service/treiberinst.php finden Sie den Treiber sowie eine detaillierte Anleitung für alle Windows-Betriebssysteme.

Geforce4 und verbogene Kondensatoren

Ich habe in einer Zeitschrift gelesen, dass nicht alle Geforce4 Ti-4600 auf das Epox 8KHA+ passen. Welche Karten das genau sind, steht natürlich nicht drin. Mich würde mal interessieren, welche passen und welche nicht, da ich mir eine solche Grafikkarte zulegen möchte!

ANDREAS THORGAU, PER E-MAIL

Die bisherigen Modelle mit Nvidias Referenzdesign passen mechanisch nicht auf das Epox 8KHA und das 8KHA+. Zwei Kondensatoren sind so ungünstig platziert, dass die Karte nicht in den AGP-Slot rutschen kann. Sie können den Grafikkarten-Kondensator auch leicht nach oben biegen, damit die Karte in den AGP-Slot passt. Laut Epox können Sie den störenden Kondensator CE6 sogar ganz entfernen. Der Baustein stabilisiere DDR-Speichertransfers, sei aber nach Epox-internen Messungen bei aktuellen Speichermodulen nicht notwendig. Wenn Ihnen diese Lösung auch aufgrund des Garantieverlustes nicht zusagt, wenden Sie sich an die Epox-Hotline unter 09241/991740 (support@elito-epox.com).



GOLDSTÜCK Die Geforce4 Ti-4200 bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für PC-Spieler, die 3D-Spiele bevorzugen.

Doom 3 auf einer Geforce4

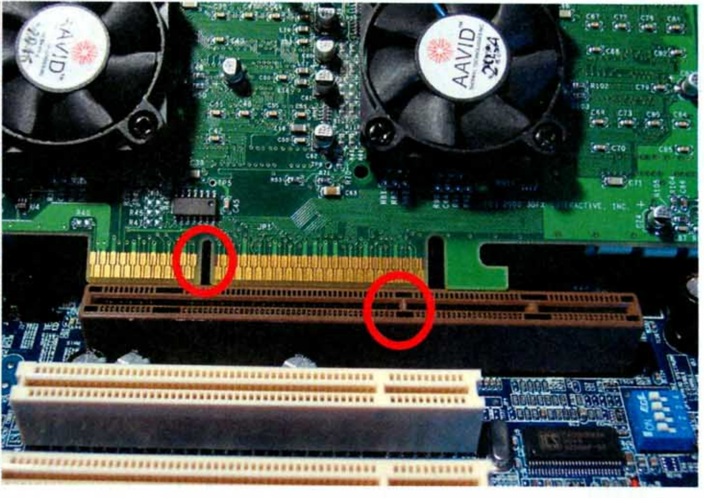
Ich habe euer Interview mit Dave Kirk von Nvidia gelesen (PC Games 07/02, Seite 14). Kirk sagt ja, Doom 3 wird flüssig laufen, aber nur bei höher entwickelter Nvidia-Hardware könne man alle Details und Farbtiefen voll genießen. Würde sich denn eine Geforce4 Ti-4600 für meinen PC lohnen? Was meint ihr, wie lange es ungefähr dauern wird, bis neue Nvidia-Hardware zu haben ist? Ich habe einen 1.700 MHz Pentium 4 und eine Geforce2 GTS.

STEFAN , PER E-MAIL

Unser Tipp: Kaufen Sie sich jetzt eine vergleichsweise günstige Geforce4 Ti-4200 für rund 230 Euro



SELBSTTEST Ist Ihr Mainboard Geforce4-kompatibel? Messen Sie nach: Der störende Kondensator ist 17,7 Zentimeter von der linken Mainboardkante entfernt.



UNMÖGLICH Die Einkerbungen des braunen AGP-Slots eines Pentium-4-Mainboards passen weder physikalisch noch technisch zu denen der alten Voodoo5-Grafikkarte.

und übertakten Sie diese etwas. Wenn **Doom 3** in den Handel kommt, ist bereits die nächste Grafikkartengeneration im Handel. Dann können Sie die Geforce4 Ti-4200 verkaufen, investieren weitere 230 Euro und kaufen sich dann eine noch schnellere Grafikkarte. Dieses Vorgehen ist auf jeden Fall sinnvoller, als jetzt rund 500 Euro für eine Geforce4 Ti-4600 auszugeben. Denken Sie aber daran, dass Sie die Produktgarantie verlieren, wenn Sie Ihre Geforce4 Ti-4200 übertakten. Mehr über zukünftige Grafikchips erfahren Sie übrigens ab Seite 166.

Dungeon Siege geht in die Knie

Ich habe mir Dungeon Siege gekauft und spielte es mit wachsender Begeisterung. Doch spätestens seit dem dritten Partymitglied wurde mein PC (Pentium 3 mit 800 MHz) sehr langsam. Also blieb mir nichts andere übrig, als eure Tuningtipps aus PC Games 06/02 zu beherzigen und damit so ziemlich alles, was das Spiel optisch schön macht, abzuschalten. Ab dem sechsten Partymitglied ließ sich nichts mehr runterschrauben, so dass an Weiterspielen gar nicht mehr zu denken war. Nach kurzer, aber reiflicher Überlegung gibt es nur noch eines: auf einen Pentium 4 aufrüsten! In euren Leistungs-Checks taucht immer wieder auf, dass ein Pentium-4-Prozessor in Verbindung mit der Voodoo5-Karte technisch unmöglich ist. Heißt das, ich muss mir auch noch eine andere Grafikkarte kaufen?

MIZEKA, PER E-MAIL

Beim Pentium-4-Upgrade müssen Sie nicht nur Mainboard, Hauptprozessor, Prozessorkühler und Hauptspeicher austauschen, sondern auch noch Geld in eine neue Grafikkarte investieren. Pentium-4-Mainboards sind nicht fähig, den Voodoo5-Grafikkarten die verlangten 3,3 Volt zukommen zu lassen – sie liefern lediglich 1,5 Volt. Davon unabhängig passt eine Voodoo5 auch physikalisch nicht in einen Pentium-4-AGP-Slot. Die Aussparungen in der AGP-Steckleiste sind an anderer Stelle und verhindern den Einbau. Unsere Empfehlung: Kaufen Sie sich eine neue AGP-Grafikkarte. Die Testsieger finden Sie in unserem PC-Games-Einkaufsführer ab Seite 128. Dort finden Sie auch eine Übersicht über alle aktuellen Grafikchips.

Ein neues Heim für die Festplatte

Ich habe mir eine neue Festplatte gekauft und will diese nun in meinen PC einbauen. Ich habe aber schon ein DVD-Laufwerk und einen Brenner. Ich weiß, dass ich nur jeweils zwei Geräte an ein IDE-Kabel anschließen kann. Wie kann ich die Laufwerke sinnvoll an beide Kabel anschließen?

STEFAN BRUMM, PER E-MAIL

Jeder PC besitzt mindestens zwei IDE-Anschlüsse, an die Sie jeweils zwei, also insgesamt vier Laufwerke anschließen können. Wenn Sie Ihre Festplatten an das erste IDE-Kabel stecken, ist jeder Kopiervorgang von einer zur anderen Festplatte zwar sehr langsam, dafür kann der PC gleichzeitig auch Daten vom DVD-Laufwerk am zweiten IDE-Strang lesen.

Denken Sie daran, dass Sie die Laufwerke über kleine Stecker (auch „Jumper" genannt) für die Zusammenarbeit einstellen müssen. An jedem IDE-Kabel muss ein Gerät in den „Master"-Modus, das andere in den „Slave"-Modus geschaltet werden, damit beide zusammenarbeiten können.

S/W Bild am TV-Ausgang

Kann ich auch farbige Bilder über meinen TV-Ausgang an meinen Fernseher weiterleiten? Muss ich vielleicht am Fernseher eine Funktion aktivieren oder einen speziellen Treiber installieren? Ich besitze eine Geforce4 Ti-4600 von Creative.

THORSTEN HACKEL, PER E-MAIL

Installieren Sie zunächst den aktuellen DetonatorXP-Treiber von unserer Heft-CD. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Im folgenden Fenster klicken Sie in der Registerkarte „Einstellungen" auf den Knopf „Erweitert". In der Registerkarte „Nview" finden Sie im unteren Bereich den Schalter „Einstellungen". Nachdem Sie ihn angeklickt haben, können Sie in einem weiteren Fenster unter anderem das TV-Format einstellen. Hier müssen Sie den PAL- und nicht den NTSC-Modus wählen. Danach sollte Ihr TV-Ausgang auch farbige Bilder auf den Fernseher zaubern. BERND HOLTMANN

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

VIDEOS

AKTUELL

- Zu Besuch bei GIGA Games
- Das PC-Games-Testcenter

VORSCHAU

- Die Abenteuer-Hits 2003
- Die Action-Hits 2003
- Die Strategie-Hits 2003
- Die Sport-Hits 2003
- Robin Hood (nur DVD)
- Y-Project (nur DVD)

TEST

- Age of Wonders 2 (nur DVD)
- Der Industriegigant 2 (nur DVD)
- Grand Prix 4
- Neverwinter Nights
- Warcraft 3

TRAILER (NUR DVD)

- Commandos 3
- Erkan & Stefan (Kino)
- Gothic 2
- Men in Black 2 (Kino)
- Praetorians
- Rainbow Six: Raven Shield
- S.T.A.L.K.E.R.
- Splinter Cell
- XIII

PATCHES

- Counter-Strike v1.5 von v1.4
- Die Sims Hot Date v2.0
- Dungeon Siege v1.09B (e)
- Europa Universalis 2 v1.05 (d)
- German Railroads Biggetal-Update
- Half-Life v1.1.1.0 von v1.1.0.9 (d)
- Port Royale 1.1
- Zanzarah v1.010 (d)

TREIBER

WINDOWS 9X UND ME:

- Asus Riva TNT2 - GF4 Treiber 29.40
- Ati Radeon 4.13.01.9031
- Ati Radeon OpenGL-Treiber
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.70
- Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
- Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 29.42
- PowerVR Kyro I_II 1.05.15.0084

WINDOWS 2000 UND XP:

- Asus Riva TNT2 - GF4-Treiber 29.41
- Ati Radeon 5.13.01.6071 Win2k
- Ati Radeon 6.13.10.6071 WinXP
- Ati Radeon OpenGL-Treiber
- Ati Radeon Referenz-Treiber 7.70
- Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
- Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 29.42
- Nvidia WDM-Treiber 1.08
- PowerVR Kyro I_II 1.05.15.0084
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber

TOOLS

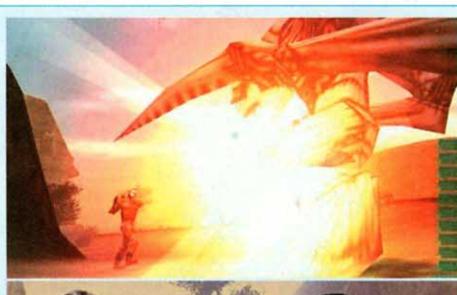
- Asus-Kompatibilitätsliste 6/2002
- Ati RefreshFix 0.9.9.6b
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- nVHardPage Tweaker 0.87.7b
- Nvidia Refresh Rate Fix MKII v1.12 E
- Powerstrip (3.12)
- Rage3D Radeon Tweaker
- RefreshLock 2.01
- RivaTuner 2.0 RC 10.2

SPECIALS

- Gamespy
- Wallpapers
- WinZip

TOP-DEMO | NEOCRON

Eigentlich ist **Neocron** ein Massive-Multiplayer-Spiel. Mit dieser Probefassung haben Sie aber die Chance, den 3D-Titel auch ohne Internet kennen zu lernen. Sie übernehmen in der Demo die Rolle des City-admin-Agenten Jerod Parker und unternehmen erste Schritte durch einen finster-futuristischen Innenlevel. Gleichzeitig werden Sie per deutscher Sprachausgabe mit der Spielsteuerung vertraut gemacht.





SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Pfeil]	Vorwärts gehen
[Pfeil]	Rückwärts gehen
[Pfeil]	Nach rechts ausweichen
[Pfeil]	Nach links ausweichen
[Maus links]	Waffe benutzen
[Maus rechts]	Objekt aufheben/benutzen
Strg	Springen
Q	Kriechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 600, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 177 MB

GLOBAL OPERATIONS

In **Global Operations** scheiden sich die Geister: Viele **CS**-Fans geben nichts darauf, andere sehen es als willkommene Abwechslung zur Multiplayer-Taktik-Shooter-Referenz. Eine eigene Meinung können Sie sich anhand dieser finalen Demoversion bilden. Während Sie in der Beta-Demo (in PC Games 05/2002) in Quebec unterwegs waren, ist diesmal die Map „Antarctica" Basis für spannende Mehrspieler-Gefechte.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
[Maus links]	Waffe benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 196 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MB

CYCLING MANAGER 2

Wer sich alljährlich für Events wie die Tour de France begeistert, darf im **Cycling Manager 2** auch mal am Rad drehen – und zwar als Trainer eines eigenen Rennfahrer-Teams. In der Demoversion können Sie eine Strecke ausprobieren und Ihrem Team dabei Anweisungen geben. Sie steuern dabei zum Beispiel, wie aggressiv Ihre Radler unterwegs sind und ob sie teamorientiert fahren oder einen Spurt einlegen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten:	Fahrer durchschalten
[Maus links]	Schaltfläche auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 233, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 72,7 MB

TOP-DEMO | DER INDUSTRIEGIGANT 2

Wie beim 750.000fach verkauften Vorgänger schlüpfen Sie auch in **Der Industriegigant 2** wieder in die Rolle eines kleinen Unternehmers, der sich im Laufe der Zeit zum millionenschweren Industriemogul mausert. Unsere spielbare Demoversion beinhaltet neben einem dreiteiligen Tutorial eine kleine Einzelspielerkarte, auf der Sie erste Erfahrungen mit dem benutzerfreundlichen Programm sammeln. Nicht wundern: Die Demo ist ohne Soundeffekte.



SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 48 MB

STRATEGIC COMMAND

Die Demo zum Rundenstrategiespiel **Strategic Command** versetzt Sie in die Anfangsphase des Zweiten Weltkriegs. Aufseiten der Achsenmächte rücken Sie gegen Frankreich vor, aufseiten der Alliierten müssen Sie die Invasoren zurückschlagen. Sie können frei entscheiden, wie Sie Ihren Feldzug planen – ein Klick auf die „War Map" und Sie können jedem beliebigen Land den Krieg erklären.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Armee auswählen, bewegen
Rechte Maustaste	Armeeoptionen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 233, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 44 MB

TOP-DEMO | SYBERIA

Wer klassische, atmosphärisch starke Adventures mag, sollte diese Demo auf jeden Fall antesten. Als Juristin Kate Walker bereisen Sie den Ort Valadilene in den französischen Alpen, um das Geheimnis einer ungewöhnlichen Spielzeugfirma zu lüften. In der Demo erleben Sie per Zwischensequenz Ihre Anreise. Im Hotel angekommen, dürfen Sie Ihr Zimmer beziehen, Charaktere treffen und erste Nachforschungen anstellen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Linke Maustaste]	Ziel ansteuern/Aktion
[Rechte Maustaste]	Inventar und Menüs aufrufen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 16 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 32 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 113 MB





TOP-TOOL | NEVERWINTER-NIGHTS-EDITOR

Bioware hat die Beta-Version des **NWN**-Editors veröffentlicht, um möglichst vielen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich mit dem Tool vertraut zu machen und zu experimentieren. Der Nachteil: Es sind nicht alle Bestandteile der Verkaufsversion enthalten und durch weitere Code-Änderungen kann es passieren, dass Sie die Dungeons und Missionen, die sie mit dem Beta-Editor kreieren, nicht mit der finalen Verkaufsversion spielen können.

SPIELSTEUERUNG

Der Editor wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 570 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Neverwinter-Nights-Editor
2	Der Industriegigant 2
3	Neocron (Offline-Demo)
4	Syberia
5	No One Lives Forever (Classic, nur DVD)
6	Giants (Classic, nur DVD)
7	Tiger Woods 2002 (nur DVD)
8	Global Operations
9	Star Trek: New Worlds (Classic, nur DVD)
10	Cycling Manager 2

TOP-DEMO | TIGER WOODS 2002

Golfen wie die Profis! Wahlweise als Tiger Woods oder Colin Montgomery schwingen Sie in unserer Demoversion an drei anspruchsvollen Löchern des Clubs Sawgrass den Schläger. Aber lassen Sie sich Ihren Score nicht durch die zahlreichen Wasserhindernisse vermasseln. Sonst wird's nix mit dem erhofften Birdie. Ballphysik und Grafik von EA Sports neuestem Golfspiel rangieren auf hohem Niveau.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←	Nach links zielen
→	Nach rechts zielen
[linke Maustaste]	Schlag ausführen
Esc	Ballflug abbrechen
1-9	Kameraeinstellungen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 155 MB

NO ONE LIVES FOREVER (CLASSIC)

Begleiten Sie die britische Agentin Kate Archer durch insgesamt vier Einzelspieler- und zwei Multiplayerkarten. Diese Demo ist die aktuellste Version und auf demselben Stand wie die offizielle Verkaufsversion, inklusive aller Patches. Wenn Sie von der ersten Demo enttäuscht waren, sollten Sie unbedingt noch einen Blick auf diese Version werfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
W	Vorwärts	[Leertaste]	Sprung
S	Rückwärte	C	Kriechen
A	Links	[linke Maustaste]	Feuer
D	Rechts	[rechte Maustaste]	Benutzen
		[unclear]	Inventar

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 170 MB

GIANTS MECCARYNS (CLASSIC)

Der typische, schräge Humor von Shiny wartet auch in unserer Action-Top-Demo auf Sie. Lassen Sie sich aber nicht ablenken, denn in der Rolle der Meccaryns müssen Sie einem Smartie Frischfleisch bringen, was den Sea Reapern aber gar nicht gefällt. Setzen Sie daher die Zahl der Meccaryns und deren Waffenarsenal klug ein, um nicht zu verlieren.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links
D	Rechts
[linke Maustaste]	Feuer
[rechte Maustaste]	Jetpack

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 160 MB

STAR TREK: NEW WORLDS (CLASSIC)

„Star **Trek** meets **Starcraft**", ist die Devise, mit der für **New Worlds** geworben wird. Ob der Vergleich passt, können Sie anhand dieser Klassiker-Demo ausprobieren. Jedenfalls gibt es das 3D-Echtzeit-Strategiespiel von Interplay jetzt ganz neu zum Budget-Preis. In einem Tutorial lernen Sie zunächst Grundlegendes wie Gebäudebau und Kampfsteuerung. Anschließend dürfen Sie in einer Mission im Auftrag der Föderation einen Planeten gegen angreifende Klingonen und Romulaner verteidigen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Auswählen, Ziele festlegen
[rechte Maustaste]	Markierungen aufheben

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 124 MB

EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS
- Tiger Woods 2002
- Giants (Classic)
- No One Lives Forever (Classic)
- Star Trek: New Worlds (Classic)

SHAREWARE-SPIELE
- Bar Room Games Gold
- Comic Kicker
- Fittris
- Flop!
- Fruit Machine Sim
- Gems 3D Puzzle Game v2.6
- Golf Track
- Quake & Break
- Sonic Ball 1.0
- Swashblood Isle
- Virtual Piano 2.0
- Women of the World

SHAREWARE-TOOLS:

Audio-Tools:
- Audio Plus 2.0
- Mp3 Media Studio

Grafik-Tools:
- 3D Mediator
- Hypersnap 4.50.02
- Photos Manager

Internet-Tools:
- Account Pro
- Bullet Proof FTP 2.41
- CocoFTP

System-Tools:
- Active Click
- ADCS 109
- Add-Remove Plus 2000
- Directory Report 1.14c
- Disk Triage SWP62
- Eshine Clean Assistant
- Eshine Dir Quickview
- Eshine Utilities Gold
- GOWProp
- Microprocessor 8085
- Orifice
- Performance Organiser

PATCH-DATENBANK
- Age of Empires 2 – Age of Kings v2.0a (d)
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.6 (d)
- Anstoß 3 Ati-Karten-Fix (d)
- Anstoß Action v1.12 ohne Anstoß 3 (d)
- Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
- Battle Realms v1.01 inkl. Battle Pack #1 (d)
- Biathlon 2002 Update (d)
- Bundesliga Manager X v1.10 (d)
- C&C – Alarmstufe Rot 2 – Yuri's Revenge v1.01 (d)
- C & C – Tiberian Sun v2.03 (d)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Commandos 2 – Men of Courage v1.2 (d)
- Cossacks – European Wars CD-ROM v3.03 (d)
- Cossacks – The Art of War v1.29 (d)
- Counter-Strike v1.5 (Mod-Version)
- Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsversion engl.)
- Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsversion dt.)
- Counter-Strike v1.5 von v1.4 (Mod-Version)
- Counter-Strike v1.5 von v1.4 Update (Verkaufsversion dt.)
- Cultures – Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
- Deus Ex – Einzelspieler v1.014f (d)
- Diablo 2 – Lord of Destruction v1.09d (int)
- Diablo 2 v1.09d (int)
- Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
- Die Sims v1.1 – Bildrelease (d)
- Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
- Driver v2.1 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.08 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.09 (d)
- Empire Earth v1.0.4.0 (d)
- Etherlords v1.04 (d)
- Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
- Fußball Manager 2002 Update
- Fußball Manager 2002 Datenbankupdate 4
- Gothic v1.08h (d)
- Grand Prix 3 v1.13 (d)
- Half-Life Fullupdate v 1.1.1.0 (d)
- Harry Potter und der Stein der Weisen v1.1 (d)
- Heroes of Might and Magic 4 v1.3 von 1.1 (d)
- IL-2 Sturmovik v1.04x auf 1.1b
- Kohan Ahrimans Gift v1.3.5
- Lemmings Revolution Update #1 (d)
- Midtown Madness 2 XP-Patch
- Moorhuhn 2 v1.1 (d)
- Need for Speed 4 – High Stakes v4.50 (d)
- Pizza Connection 2 v1.006 (d)
- Rainbow Six – Rogue Spear – Black Thorn v2.61 (d)
- Red Faction v1.10 (d)
- Serious Sam – The First Encounter v1.05 (d)
- Siedler 4 Trojaner-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Stronghold v1.1 (d)
- Sudden Strike v1.2 (d)
- TOCA 2 Touring Cars v4.1 (d)
- Tomb Raider 3 v1.01 (d)
- Tomb Raider 4 – The Last Revelation v1.1 (d)
- Tropico v1.0.7 (d)
- Wer wird Millionär v1.26 (d)
- Wiggles v1.0.844 (d)

Spielerhardware zu gewinnen

Doppelt hält besser: Wir verlosen zehn Geforce4-Grafikkarten inklusive Mainboard!

In diesem Monat haben Sie die Möglichkeit, zusammen mit PC Games und Leadtek Deutschland Ihren PC aufzurüsten, denn wir verlosen zehn WinFast-TwinForce2-Pakete im Gesamtwert von rund 3.000 Euro. Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:



10x Leadtek-WinFast-TwinForce2-Paket je 299 Euro

Das WinFast-TwinForce2-Paket besteht aus zwei Einzelkomponenten. Statt 378 Euro kosten Grafikkarte und Mainboard zusammen nur 299 Euro – ein wahres Schnäppchen, wenn Sie sich für wenig Geld einen leistungsfähigen Spiele-PC zusammenbauen möchten.



WinFast A 250 LE TD

Diese AGP-Grafikkarte setzt den neuen Nvidia-Grafikchip Geforce4 Ti-4200 ein und greift auf 64 MByte DDR-SDRAM zurück, der einen effektiven Speichertakt von 513 MHz besitzt. Der Grafikchip selbst ist mit 250 MHz getaktet. Neben dem normalen Monitorausgang verfügt die WinFast A250 LE TD über einen TV-Ausgang und einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme. Besonders interessant ist auch das beigelegte Software-Paket, denn neben einem Software-DVD-Player bekommen Sie auch die Spiele **Aquanox, Rogue Spear: Black Thorn** und **Master Rally** dazu. Außerhalb des TwinForce2-Paketes kostet diese Karte übrigens 229 Euro.



Leadtek WinFast K7N 415 DA

Diese ATX-Hauptplatine ist für die SockelA-Prozessoren von AMD gedacht. Sie können also ohne Probleme jeden Athlon, AthlonXP oder Duron auf dieser Platine verbauen. Als Triebwerk verwendet das Mainboard den Nforce-415-Chipsatz von Nvidia. Er unterstützt DDR266-Speicher (auch PC266 genannt) und besitzt eine Onboard-Netzwerkkarte sowie einen integrierten, leistungsfähigen Sechskanal-Soundchip. Neben einer AGP-Grafikkarte können Sie auf der Hauptplatine auch fünf PCI-Steckkarten einsetzen. Durch die vielen Onboard-Komponenten werden Sie die Steckplätze allerdings nicht komplett ausfüllen können. Separat kostet das K7N 415 DA übrigens 149 Euro.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Juli 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________

Vorname: ____________

Anschrift: ____________

____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Port Royale
- ☐ Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)
- ☐ Neverwinter Nights
- ☐ Grand Prix 4

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________

Inserent: ____________

Seite: ____________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft.
Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorhergehenden Seite, legen Sie 5 Euro in bar oder als Scheck bei und senden Sie ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: Michael 0170-5856780

Die einfachsten und effektivsten Möglichkeiten, im Internet viel Geld zu verdienen bzw. zu sparen! Check it out at => www.eWin.de.vu

---

Verkaufe Game Boy Color mit 9 Spielen inkl. Anleitung und Zubehör. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03647/442725 oder 0170/8950744

Verkaufe N64 mit 3 Pads, 1 Memory Card, 7 Spielen, 1 Rumble Pak (gut erhalten) für 130,- € VHB, ohne OVB. Fabian Werbel, Multring 5, 69469 Wenheim

---

Suche Creatures 2 in relativ gutem Zustand u. ohne Viren. E-Mail: Bianca@web.de Tel.: 09163/995671

Suche alte Rollenspiele für C64, AMI 6A, AtariST, PC, alte Spielzeitschriften: ASM, PC Player und so weiter. wtmatthiesen@foni.net

---

Nintendo 64: 2 Controller, 11 Spiele, Expansion Pak, M. Card und Rumble Pak für 300,- €, Neupreis ca. 750,- €, sehr gut erhalten. Tel.: 0177/4652526

Gran Prix 3 15,- €, Tribes 2, Hitman 30,- €, Aquanox 20,- €, Deus Ex 20,- €, bei Interesse: www.senprosystem@t-online.de

---

Junger, aktiver, netter CS-Clan sucht noch Members! Besucht www.max-rulz.de.va! Server vorhanden. Mail to: max-leader@gmx.net. ICQ: 89369506

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Video Games. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax: -/614587

Verkaufe PSone (ohne Laufwerk), PC-Game Empire Earth, PC-Game Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast mit Verpackung & Anleitung, in perfektem Zustand. Tel.: 08141/71425

PLZ-GEBIET 0

ANIMEHELL SHOP
Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC, Anime und viele mehr.
Animehell-Shop, Bismarckstr. 1, 76744 Wörth, Tel. 0160-91289804
E-Mail: Mark@animehell.de
http://www.animehell.de
ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!
Fax: 07271/49273

PC & Videospiele aus USA
UK+Japan+gebraucht+neu
Soundtracks+DVD+Figuren
Videos+Poster+Tradingcards
Wikingerschmuck+Headshop
Naa, Lust auf mehr ?!
0345 / 2002456
eXcalibur videogames
...anders, aber besser

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE
CYBERNET
INTERNET
www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + Playzone Kombi:
€ 350,-

PLZ-GEBIET 9

Top-Beratung und Service
PC-, Videospiele, Importe
18'er Bereich, 16 LAN PC's
PC-Hardware, DVD's uvm.



www.funmedia.de
Online bestellen oder vorbeikommen!
Rothenburger Str. 5 im PRISMA am Plärrer
90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

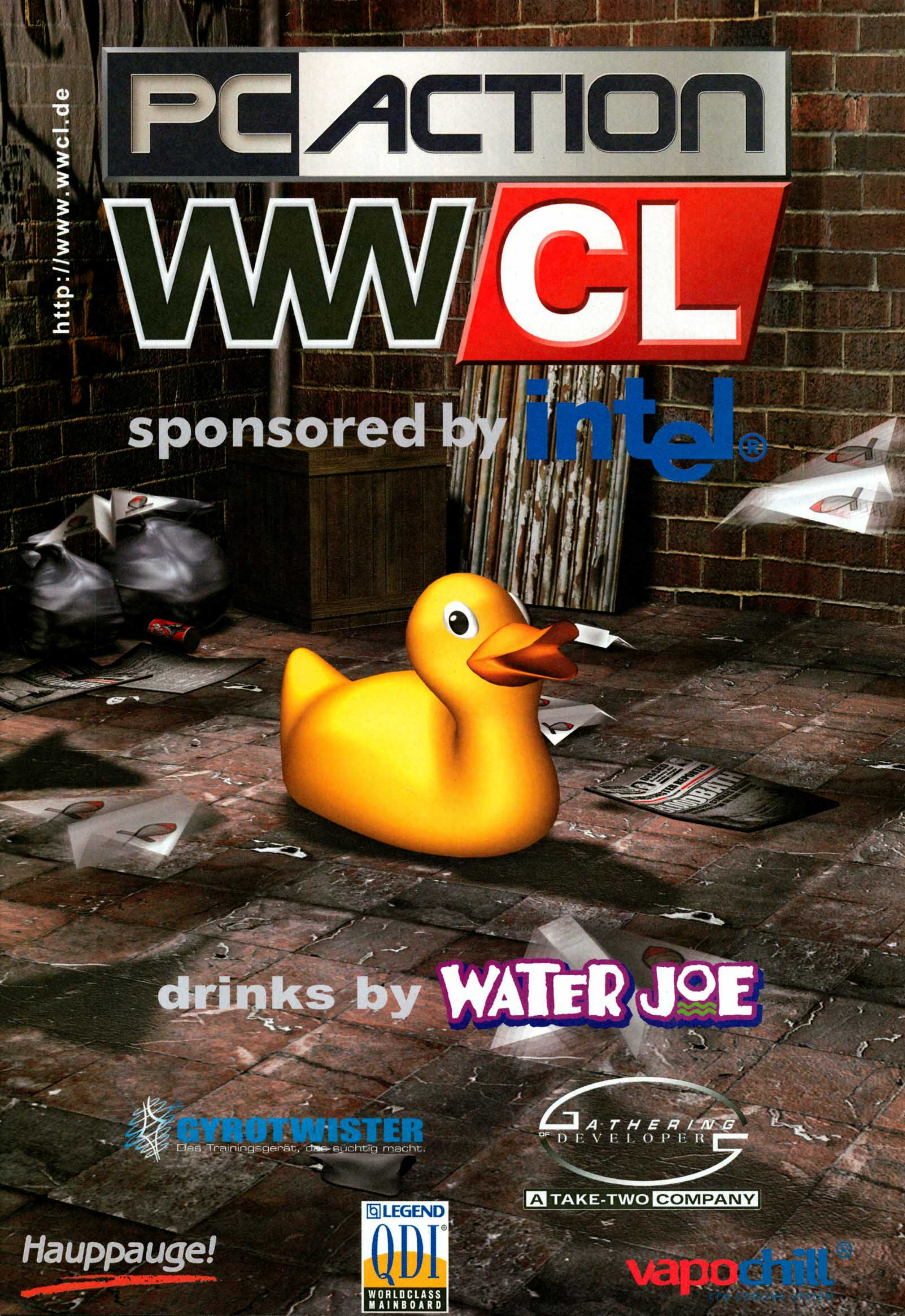
SPIELRAUM
Videospiele Exoten + Oldies
Tel. 09131/2050-93 Fax -83
Gratis-Komplettkatalog anfordern!
NEO-GEO, PC Engine, SNES, NES, Mega Drive, 32 X, Saturn, Mega CD, Atari Jaguar/Lynx, Wonderswan, Master System, 3DO, Virtual Boy, VCS u.v.m.
Bohlenplatz 22 - 91054 Erlangen
E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de



www.Pazifica.com
Der preisgünstigste Games-Shop

PC		Playstation 2	
GTA 3	für € 42,99	Commandos 2 *21.06.*	für € 54,99
Port Royale	für € 38,99	Drakan	für € 51,99
Warcraft 3 *28.06.*	für € 42,99	Final Fantasy X	für € 57,99

+++48-Std. Lieferung+++Geringe Versandkosten+++
++Garantierte E-Mail Beantwortung innerhalb 90 Min++


http://www.wwcl.de
PC ACTION
WWCL
sponsored by intel
drinks by WATER JOE
GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.
GATHERING OF DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY
Hauppauge!
LEGEND QDI
WORLDCLASS MAINBOARD
vapochill



PC Action WWCL Finals
2. bis 4. August 2002
Congress Union Celle
600 Teilnehmer
Große Coverage Area
Catering vor Ort



TEAC

MemorySolutioN









Der PC Action Dream PC
Intel Pentium 4 (2-2.53 GHz)
QDI PlatiniX 2S-AR Mainboard
Intel Pro/1000 MT Gigabit Netzwerkkarte
256-512 MB RAM von Memory Solution
S-CAPE Midi-Server-Tower
GeForce 4 Ti 4600 von MSI
Terratec Soundsystem SiXPack 5.1+
Plantronics Headset.Audio 90
TEAC CD-W540E 40x/12x/48x ATAPI/IDE
Logitech Maus und Tastatur











sponsored by



Turnierpreise
1x Neuwagen (Smart)
15x PC Action Dream PC (Komplettsysteme)
1x 3+GHz Komplettsystem mit Watercooling
2x Gehäuse mit Watercooling-System
Hauppauge VIdeokarten im Gesamtwert von 5.000 €
QDI Mainboards im Gesamtwert von 2.500 €
350x Gyrotwister Trainingsgerät



http://finals.wwcl.net

© 2002 by PlanetLAN GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Pentium 4 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften. Water Joe ist ein eingetragenes Warenzeichen der Gondwana Trade Getränke GmbH & Co. KG. Alle weiteren Marken und Logos sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Leser fragen, PC Games antwortet

Kritisches Alter

Betreff: Wertungskasten-Update

Am 20. Mai habe ich in einer E-Mail angeregt, doch bitte auch die USK-Altersempfehlungen bei den Tests abzudrucken. Und was passiert? Als ich die nächste Ausgabe aufschlage, ist der Vorschlag schon umgesetzt! Das nenne ich „Auf die Leser hören" – weiter so!

MARKUS HELMHAGEN, KASSEL

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games	**ANBIETER** Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Realistisch simulierte Großstadt
+ Sehr großer Umfang
+ Passende Musikuntermalung
+ Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

„Pro & Contra", die Miniatur-Version des Testcenters und der Schwierigkeitsgrad waren längst überfällige Einträge im Wertungskasten. Am allerbesten finde ich aber dieses „Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie A oder B mochten". So sehe ich auf den ersten Blick, ob mich das Spiel überhaupt interessiert.

GLADIUS, PER E-MAIL

Frühstart

Betreff: Test von Grand Prix 4

*Zwei Seiten **F1 2002**-Test, dahinter zwei Seiten **Grand Prix 4**-Werbung – aber wo ist der **GP 4**-Test? Eine andere Zeitschrift hat das doch auch geschafft.*

MIRCO, PER E-MAIL

Diese „andere Zeitschrift" hat eine Version getestet, die von Infogrames sowie Geoff Crammond nicht autorisiert war und lediglich zu Reinschnupper-Zwecken dienen sollte. In dieser Ausgabe testet PC Games natürlich die endgültige Fassung der Simulation.

Leistungs-Check

Betreff: Test-Center

*Ich lese nun seit etwa einem Jahr Ihr Magazin und finde, dass es eine sehr gute und objektive Berichterstattung, sehr ausführliche und hilfreiche Tipps und nicht zuletzt exellente Spieletests zu bieten hat. Ich finde es besonders gut, dass Sie nun alle Tests mit dem Testcenter ausstatten. Allerdings fragte ich mich schon, als ich ein solches Testcenter zum ersten Mal sah, wie Sie beim Leistungscheck die Bewertungen „aktzeptabel" und „unzumutbar" definieren, es gab keine Legende mit Erläuterungen der Begriffe, etwa mit angegebener Bildwiederholrate. Doch nun sind alle meine Bedenken zerstreut worden. Ich möchte Ihnen herzlich zu dem Testcentervideo auf der aktuellen Heft-CD gratulieren. Endlich konnte ich mir ein Bild von dem machen, was Sie unter „akzeptabel" und „unzumutbar" verstehen und außerdem miterleben, wie so ein Testcenter entsteht. Nebenbei bemerkt waren auch alle anderen Videos und besonders die Tests von **Morrowind** und **GTA 3** sehr gelungen. Ich freue mich schon auf die kommende Ausgabe der PC Games.*

TORSTEN HARTMANN, PER E-MAIL

Emm-Emm-Ou-Arr-Pie-Tschiesssss

Betreff: E3-Messebericht

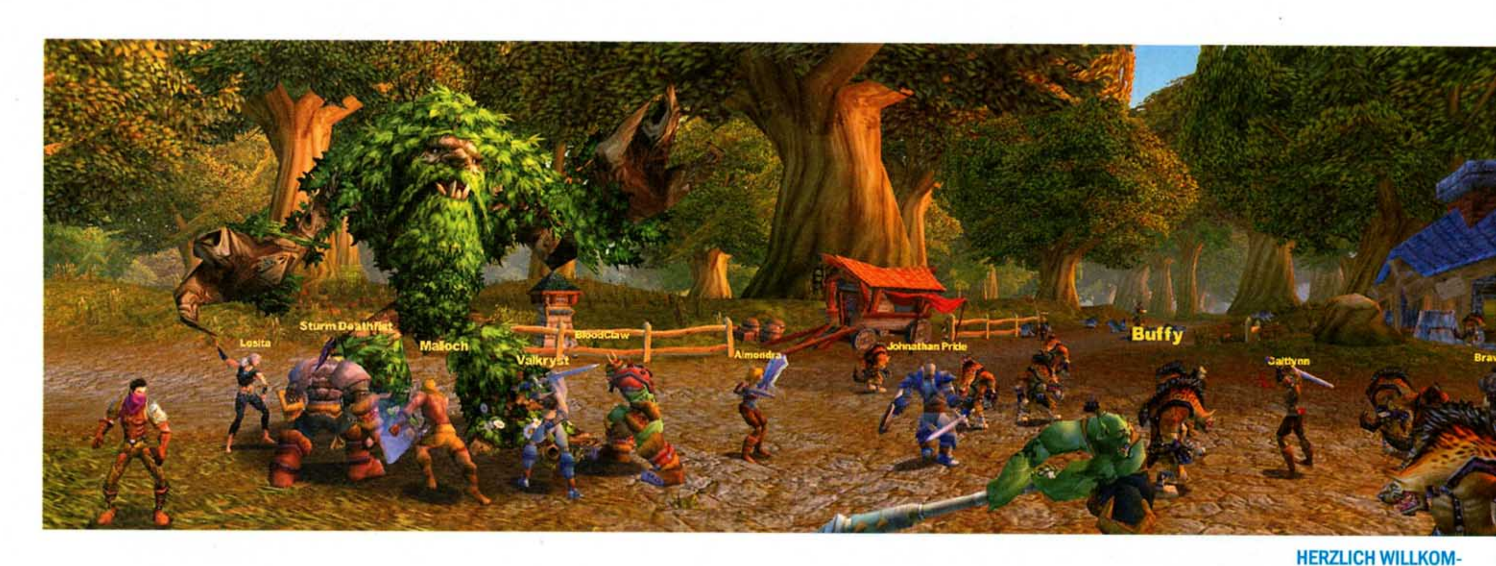
*Obwohl die E3 jetzt vorbei ist und man natürlich nicht über ALLES dort berichten kann, scheint es mir so, als würden sich eure Berichte meistens nur auf Spiele wie **Unreal Tournament 2002** und **Max Payne 2** beschränken. Wo bleiben die Berichte über kommende MMORPGs? Gerade über die Spiele, die schon in der Beta-Phase sind oder demnächst beginnen, sollte man zumindest in der Vorschau was wiederfinden. Bitte, bitte, bitte schreibt doch mal einen Artikel über **EVE-Online** und/oder **Earth and Beyond**! Leider musste ich einfach feststellen, das KEIN EINZIGES Spielemagazin darüber große Worte verloren hat. Obwohl **EVE** in einigen Punkten weitaus besser ist als **E&B** (Grafik, Möglichkeiten etc.).*

MICHAEL STANIUS, PER E-MAIL

*Ich verfolge seit Monaten das Online-RPG **Shadowbane** von Wolfpack und wundere mich schon seit geraumer Zeit, warum in einer der populärsten Spiele-Zeitschriften des deutschsprachigen Raumes kaum beziehungsweise so gut wie nichts darüber geschrieben steht. Sicher halten Swing den Mantel des Schweigens über ihr größtes Projekt, aber dass es selbst nach zwei großen Spielemessen und „kurz" vor Release NICHTS über **Shadowbane** zu berichten gibt, wage ich zu bezweifeln. Woran liegt es, dass ihr keinerlei Infos über **SB** bringt? Wollt oder dürft ihr nichts schreiben? Ist das Teil zu schlecht? Wenn ich mir manche Tests anderer Spiele ansehe, dann hat **SB** es allemal verdient, wenigstens erwähnt zu werden.*

MICHAEL CLAR, PER E-MAIL

Das Interesse an Massive-Multiplayer-Rollenspielen (MMORPGs) wie **Everquest, Dark Age of Camelot** oder **Anarchy Online** hat nach einem Hoch in den Jahren 2000 und 2001 drastisch abgenommen. Nicht zuletzt, weil sich allein die halbe Redaktion nach Feierabend mit Begeisterung in Online-Welten wie Camelot herumtreibt und weil es viele Anfragen wie die von Herrn Clar und Herrn Stanius gibt, haben wir die Hoffnungsträger in der Vergangenheit in großen Specials und Vergleichen (etwa in PC Games 11/01) vorgestellt; allerdings hat sich herauskristallisiert, dass das nach wie vor sehr kleine MMORPG-Segment entgegen aller Umfragen und Studien kaum wächst – es gibt lediglich Wanderungsbewegungen von einem Spiel zum anderen. Wir rechnen jedoch damit, dass die nächste Generation leicht bedienbarer, einsteigerfreundlicher, grafisch opulenter Online-Spiele wie **World of Warcraft, Star Wars Galaxies, Neocron** und vor allem **Sims Online** auf deutlich größere Resonanz stoßen. **Shadowbane** hat sich auf Herbst verschoben – Swing will die Zeit nutzen, um Verbesserungsvorschläge von Beta-Testern und Journalisten umzusetzen. Über den aktuellen Stand der Entwicklungsarbeiten werden wir natürlich berichten.



HERZLICH WILLKOMMEN Blizzards World of Warcraft entlässt Sie in eine bedrohliche Online-Welt voller fieser Orcs.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

Betreff: Einkaufsführer

*Im Einkaufsführer in Ausgabe 07/2002 trägt Christian Müller auf einem Foto eine ganze Menge Computerspiele. Ganz obenauf liegt **GTA 3** und darunter ein Spiel, das für Mac (und PC) ist. Da ich Mac-Besitzer bin, wüsste ich gerne, um welches Spiel es sich handelt.*

JONATHAN STRUTZ, PER E-MAIL

Na, wer errät es? Unter allen Einsendern verlosen wir den kompletten Original-Spielestapel, den Christian Müller für das Foto zusammengebaut hat. Einfach E-Mail mit Vorschlag, Name und Anschrift an leserbrief@pcgames.de schicken oder eine Postkarte an die Redaktionsadresse (siehe Kasten).

Funatics

Betreff: Cultures-2-Entwickler pleite

*Ich habe im Newsticker auf www.pcgames.de gelesen, dass die Phenomedia-Tochter Funatics Insolvenz angemeldet hat. Was heißt das denn genau? Verschwinden jetzt **Cultures 2** und **Zanzarah** aus dem Regal? Wie geht es weiter?*

CHRISTIAN WEINBERGER, PER E-MAIL

Insolvenz bedeutet Zahlungsunfähigkeit – ein Schlag, der in Deutschland zuletzt Software 2000 (**Bundesliga Manager**), Ascaron (**Anstoß 4, Port Royale**), Ikarion (**Armalion**), Trinode (**R.I.M.**), Innonics (**Wiggles**), den Aachener Hardware-Hersteller Elsa und eben Phenomedia (**Moorhuhn, Gothic**) getroffen hat. Wie am Beispiel von Ascaron zu sehen, bedeutet eine Insolvenz nicht zwangsläufig das Aus: Springen neue Geldgeber ein und wird die Firma von Grund auf saniert, dann kann ein Entwicklerstudio sogar gestärkt aus so einer Krise hervorgehen. Funatics ist eine Tochter der Bochumer Phenomedia AG, die durch Bilanztricksereien in die Schlagzeilen geraten ist. Nach den finanziellen Turbulenzen der Mutter blieb den Funatics-Gründern nur der Insolvenz-Antrag. Derzeit wird ein Investor gesucht, der die Finanzierung neuer Spielideen (unter anderem ein **Zanzarah**-Nachfolger) übernimmt.

Sudden Strike 2

Betreff: Test zu Sudden Strike 2

*Die 75 Prozent sind überhaupt nicht gerechtfertigt – meiner Meinung nach hätte das Spiel die 50-%-Marke nicht überschreiten dürfen. Ich bin selbst leidenschaftlicher **Sudden Strike**-Spieler und vom zweiten Teil arg enttäuscht. Der ähnelt eher einer Beta als einem fertigen Spiel. Außerdem sind die Einheiten nicht ausbalanciert – jede Seite hat einige Panzer, die fast unzerstörbar sind, wenn man nicht das genaue Gegenstück auffährt. Ich wollte auch einmal fragen, ob ihr als eine der größten Game-Zeitschriften in der Lage seid, uns zu helfen, um Fireglow/CDV zu überzeugen, die Einheiten und das Game nochmals zu überarbeiten, denn ihr habt ja wohl mehr Einfluss.*

MORRIS BRACK, PER E-MAIL

Mit unserer 75-%-Einschätzung liegen wir am unteren Ende der Noten, die für **Sudden Strike 2** vergeben wurden; eine Wertung jenseits der 80 % können wir in keinster Weise nachvollziehen, auch wenn man dem Strategiespiel die taktische Tiefe und die anspruchsvollen Missionen zugute halten muss. Erschwerend kommt hinzu, dass die Liste der Bugs inzwischen mehrere DIN-A4-Seiten umfasst, ein Patch ist in Arbeit. Diesen und anderen Aspekten widmet sich auch das Feedback auf Seite 71, wo Hersteller und Spieler zu Wort kommen.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Jeder von uns kennt mindestens eine Männer-WG. Aber ist keinem außer mir bisher aufgefallen, dass dort immer noch vorzivilisatorische Bräuche herrschen?

Ein Großteil der Sprache wird reduziert auf ein Wort, das durch die Art der Aussprache seine spezielle Bedeutung erlangt. Außer in einer stinknormalen Männer-WG wird das meines Wissens nur noch von einigen Bantu-Stämmen praktiziert. Nehmen wir das Wort „Alter". Ohne Betonung, beim Hereinkommen bedeutet es „Hallo, wie geht es dir?". Wird das Wort gedehnt gesprochen, steht es für große Anerkennung, Bewunderung oder für Erstaunen. Schnell und gepresst ausgesprochen, kann man es mit: „Du stehst im Bild" oder „Jetzt nicht" übersetzen.
Aber auch Grundformen primitiven Aberglaubens können in jeder Männer-WG bestaunt werden. Die verbreitetsten sind: Ein heruntergeklappter Klodeckel bringt Unglück, Comics erleichtern den Stuhlgang, Bügeln erzeugt Rückgratverkrümmung und die hinteren Bereiche des Kühlschranks sind ein Biotop, das unter keinen Umständen gereinigt werden darf. Was den Protestanten ihr Kirchentag, ist dieser Gemeinschaft der Bierkasten. Er dient der Freizeitgestaltung, ist Versammlungsort und zur Not auch Möbelstück. Dessen Inhalt kann auch dazu dienen, Freund und Feind zu unterscheiden. Immerhin ist es ja hinlänglich bekannt, dass nur Rentner, Polizisten und Taubenzüchter „Tucher" trinken! Oder sollte das jetzt auch unter die Rubrik „Aberglauben" fallen? Ich freue mich auf jeden Fall jetzt schon über die vielen begeisterten Zuschriften. Auf Wunsch kann der Einblick in das Phänomen „Männer-WG" auch noch vertieft werden, falls ich keiner Briefbombe von Tau... äh... Tucher-Trinkern zum Opfer falle.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Suchtgefahr

Liebes PC-Games-Team,
ich bin kein Moralapostel, aber würdet ihr es wagen, euch vielleicht ins „eigene Fleisch zu schneiden" und einen Bericht über Kids bringen, die süchtig nach PC-Spielen sind oder nicht mehr in die Schule/Arbeit gehen beziehungsweise im Extremfall sozial verarmen?

MIT BESTEN GRÜSSEN: LUKAS

Dazu müsste vor allem erst einmal das Wort „süchtig" geklärt werden. Eigentlich kenne ich keinen einzigen Menschen, der nicht nach irgendetwas süchtig wäre. Ich selbst giere nach gesundheitsschädigenden Zigaretten, andere nach einem Bier zum Essen, wieder andere können und wollen nicht auf Schokolade, Fußball, Fernsehen, Auto, Freundin oder Digimon-Sammelkarten verzichten. Was ich jedoch für ein Hirngespinst halte, das den auflagengeilen Fantasien eines Schreiberlings entsprungen ist: die Mär von Menschen, die wegen Computerspielen ins soziale Abseits gekommen sind und/oder deswegen nicht in die Schule/Arbeit gehen. Meines Erachtens handelt es sich dabei um eine dieser urbanen Legenden. Das sind Geschichten, die glaubwürdig klingen, aber niemand kennt so einen Fall wirklich persönlich, sondern hat immer nur davon gehört oder gelesen – natürlich aus zuverlässigen Quellen. Falls ich mit dieser Ansicht falsch liegen sollte, bitte ich um Zuschriften von Betroffenen oder wenigstens von Leuten, die wirklich einen Betroffenen kennen.

Figurprobleme

Hallo Rossi!
Ich wollte dich mal was Ernstes fragen: Wie schafft es die Mehrheit deiner Kollegen, so dünn zu bleiben? Denn wie ich annehme, hocken die doch fast den ganzen Tag vorm Computer. Wie wäre es mal mit einem neuen Chat, in dem man auch kleine Spiele spielen kann?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN UND HOCHACHTUNG: MANI

Um bei unserer – meist im Sitzen ausgeübten – Tätigkeit schlank zu bleiben, gibt es verschiedene Methoden. Einige Kollegen ernähren sich ausschließlich von Mineralwasser und Knäckebrot. Dabei nimmt garantiert niemand zu! Allerdings müssen sie manchmal für Fotoaufnahmen geschminkt werden, damit die eingefallenen Wangen nicht zu sehr auffallen, und bisweilen muss man sie auch vor die Linse tragen. Diese Methode hat sich als nicht sehr empfehlenswert herausgestellt. Andere Kollegen verzichten zur Gänze auf Beförderungsmittel und gehen die lumpigen 25 Kilometer täglich zu Fuß in die Arbeit, was zwar schlank und fit hält, aber durch den enormen Zeitaufwand auf die Dauer zu Schlafmangel führt. Auch nicht die ideale Lösung. Kollege Weidhase (Tipps & Tricks) scheint der Lösung recht nahe zu kommen. Er ernährt sich kräftig, fährt zum Zigarettenautomaten um die Ecke mit einem protzigen Wagen und hat dennoch die Figur eines Zehnkämpfers, was man jedoch unter den weiten Hemden, die er zu tragen pflegt, nicht erkennen kann. Meine Nachforschungen ergaben, dass es wohl irgendetwas mit seinen 142 Groupies zu tun haben muss, doch ist er diesbezüglich nicht allzu auskunftsfreudig. Und weil wir gerade beim Thema sind: Vielleicht langweilst du dich in unserem Chat ja nur, weil du immer dann da bist, wenn grad keine Frauen anwesend sind? Dann solltest du vorbeikommen, wenn Kollege Weidhase da ist. Gegen einen geringen Obolus wäre ich bereit, dir seine Sprechzeiten zu verraten.

Entrüstung

Tag!
Da lese ich gerade deine Einsichten 07/2002 und der Schreck fährt mir in die Glieder. Eigentlich hast du Recht, die Postkartenmotive der Marlboro-Werbung im Kino mit den echten Kerls gefallen mir auch besser als gleichgeschlechtliche Paare mit zweifelhaften kulinarischen Neigungen. Ich hoffe, dir ist klar, dass die nächsten drei oder vier Rumpelkammern inhaltlich vorgeprägt sein dürften. „Ist der gleichgeschlechtlich Orientierte ein User zweiter Klasse?" Oder: „Ich bin Vorsitzender des 1. Schwulen- und Lesbenverbandes Oberhinterhageltupfing und spiele genauso gerne ***Counter-Strike****." Was freue ich mich schon darauf. Hat nix miteinander zu tun und wird doch fröhlich vermischt. Der zarte Hinweis auf eine nicht unbedingt ernst genommene Binsenweisheit löst regelmäßig eine Protestkampagne von denen aus, die Ironie für eine Landschaft in Frankreich halten. Manchmal glaube ich, ein gewisser Hang zum Masochismus kann dir nicht ganz abgesprochen werden. Ich bedaure dich still und wünsche dir viel Spaß mit der kommenden Leserpost: Uli*

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

(Bin selbstverständlich total und verständnislos entrüstet über deine erneute Entgleisung.)

Es mag jetzt sein, dass ich mich mit den nächsten Bemerkungen endgültig vor geladene Läufe stelle, aber ich kann es mir einfach nicht verkneifen. Bisher kamen dazu eigentlich noch keine Mails an, was mich nicht verwundert, da ich schon davon ausgegangen bin, dass die Herrschaften, die du gemeint hast, etwas länger brauchen, um zu reagieren. Es kann aber auch daran liegen, dass der Postbote eh alle Briefe und Päckchen an mich aussortiert, wenn sie ticken, und mein Outlook alle E-Mails, welche die Worte „Schwachkopf", „Idiot" und „Prügel" enthalten, ausfiltert. An die Steine, die ab und zu durch mein Bürofenster geworfen werden, habe ich mich längst gewöhnt und bin seit einiger Zeit dabei, eine mittelgroße Pyramide daraus zu bauen. Bald ist sie fertig und kann gegen geringes Entgelt besichtigt werden, damit ich in Ansätzen die Kosten für meine zerstochenen Reifen decken kann. Nein – Scherz! Nun aber mal im Ernst: Die angesprochenen Herren sind meiner Erfahrung nach alles, aber nicht humorlos und können zweifellos Ironie von hetzerischen Statements unterscheiden. Wovor mir jedoch graust, sind Reaktionen von Bioakustikern – Leuten, die ständig irgendwo Gras wachsen hören.

Extra breit

Hallo Rossi,

ich habe ja schon von Ultraflachbildschirmen und Breitbildfernsehern gehört, aber über das neue Bildschirmformat, von dem ihr berichtet, hab ich mich dann doch gewundert (S. 170, Preis-Leistungs-Analyse). Wer braucht schon Ultrahochbildschirme, die Auflösungen von 1.024x7.678 Pixeln möglich machen, und wozu sollen die gut sein? Ich verlange eine gerechte Bestrafung für den Täter und bitte um ein Verhandlungsprotokoll mit Urteilsverkündung.

ULF

Wir fanden diese Bildschirme auch nicht so arg praktisch, weil sie zwar ein prima Bild liefern, aber es auf Dauer ganz schön anstrengend ist, wenn man zum Betrachten des oberen Randes ein Fernglas oder eine Leiter braucht. 100 DIN-A4-Seiten untereinander darstellen zu können, ist auch nicht wirklich wichtig. Aber wie du ja schon vermutet hast, handelt es sich hierbei lediglich um einen simplen Tippfehler, welcher den drei Argusaugen unseres Textchefs entgangen ist. Um die Bestrafung sollten wir uns keine Gedanken machen – hier handelte das Schicksal schnell, grausam, ungerecht und selbstständig. Michael zog sich unmittelbar darauf bei einem der berüchtigten COMPUTEC-Fußballmatches einen echt schmerzhaften Bänderriss zu und ist seither gezwungen, als Krückengeher und überzeugter Stehpinkler am Urinal wahre Wunder an Balance zu vollführen.

Aufklärung

Hallo Rainer,

ich stöbere gerade durch die PC-Games-Webseite und lese in aller Ruhe und schmunzelnd deinen Kommentar zu Dominics verschiedenen Anfragen durch, als mir eines sofort ins Auge sticht: Du schreibst etwas von einer Bar in Frankfurt, in der du Unaussprechliches gemacht haben sollst. Nach längerem Überlegen konnte ich mich schließlich und endlich entsinnen, dass deine Heimat doch Bayern ist, oder nicht? Ich komme selbst aus Bayern. Ich bin zutiefst erschüttert und bitte um Aufklärung.

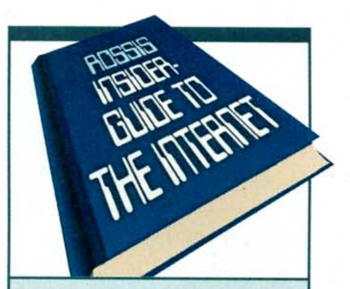
GRÜSSE: PATRICK, KIRCHBERG

Mir ist jetzt nicht ganz klar, worüber du Aufklärung haben möchtest. Was ich dort verrichtet habe, geht aus dem Text ja so halbwegs hervor. Genauer kann, darf, soll und will ich nicht darauf eingehen, zumal mich schon mein natürliches Schamgefühl daran hindert. An dieser Stelle sei erwähnt, dass durchweg ALLE Bayern „g'schamig" sind und über Derartiges kein Wort verlieren, es sei denn, der Alkoholgehalt im Blut ähnelt dem Mischungsverhältnis eines guten Red-Bull-Wodkas. Natürlich leidet in diesem Zustand die deutliche Aussprache und sie werden selbst von Landsleuten nicht mehr verstanden. Das hat zur Folge, dass die Bayern allgemein als sehr moralisches Volk gelten, da man nie etwas (verständliches) Gegenteiliges von ihnen vernommen hat.

Frauenfragen

Tachchen Rossi!

Hätte da mal eine sehr heikle Frage und hoffe, du behandelst diese vertraulich. Als ich mir vor wenigen Tagen die neue Ausgabe der PC Games zu Gemüte führte – ich begann, wie es sich für einen echten Rossi-Fan gehört, die Zeitung von



Auch diesen Monat sollt ihr mir wieder eure abgefahrenen Links schicken. Und wie es inzwischen hier so Sitte ist, bekommt der Einsender des schrägsten Links auch wieder einen unglaublichen Preis!

WWW.FA-ART.PP.SE/BAIRES.HTM



Ihr mögt keinen Toast? Dann ist euch bestimmt nur noch nicht klar, was man alles aus so etwas Alltäglichem wie lappigen Brotscheiben machen kann. Diese Page zeigt gänzlich neue Möglichkeiten auf. Jeder, der mal eben ein paar tausend Scheiben übrig hat, bekommt wertvolle Anregungen. Essen könnte man Toast natürlich auch, aber das wäre ja langweilig und alltäglich, oder?

WWW.GUIMP.COM

Das ist zweifellos die kleinste Webseite der Welt. Sehr erstaunlich, dass sie wirklich funktioniert und sogar mit richtigem Inhalt aufwarten kann! Natürlich können wir bei dieser Größe keinen Screenshot bringen. Packt also eure Lupe aus und staunt.

WWW.CRAZYAUCTION.INFO

Langweilen euch die üblichen Online-Auktionen inzwischen auch schon? Dann solltet ihr unbedingt diesen Link ansurfen. Hier wird nur das versteigert, was es sonst garantiert nirgendwo anders gibt! Wer seinen kleinen Bruder loswerden möchte oder ein echtes Lichtschwert benötigt, wird hier fündig. Der Renner sind momentan übrigens „Unverwundbarkeitspillen" – mit Garantie auf die Wirkung!

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

hinten zu lesen (deine Seiten sind immer die ersten) –, fiel mir euer Impressum ins Auge, genauer: die kleine Fotogalerie eurer Redaktion. Bei näherer Betrachtung musste ich feststellen, das sage und schreibe EINE Frau und DREIZEHN männliche Wesen (obwohl ich zugegeben beim Herrn Steidle erst nicht so sicher war – möge er es mir verzeihen) eure Redaktion bevölkern. Ist euch das noch nie aufgefallen? Gut, diese Frau ist Chefredaktörin, womit man sie mit Recht doppelt zählen könnte, aber das ändert nichts an der gewaltigen männlichen Übermacht in eurem Hause. Möchte mich nun keinesfalls als männliche Emanze outen, aber woher kommt dieser beträchtliche Frauenmangel? Ich hoffe, du kannst mir das wenigstens einigermaßen plausibel erklären. Währe dir zu immer währendem Dank verpflichtet.

DEIN TREUER FAN RENÉ

Klar behandle ich deine E-Mail vertraulich. Die paar Hunderttausend, die jetzt zulesen, zählen doch wohl nicht, oder? Da es eh immer dieselben sind, die meine Seiten lesen, hat es ja fast etwas Familiäres an sich. Nur so nebenbei: Kollege Steidle verzeiht dir nicht und hat mit männlich-dominantem Tonfall die Herausgabe deiner Adresse gefordert, was ich natürlich verweigert habe. Mach dir keine Sorgen – meine Prellungen heilen schnell. Woher deine Zweifel an der geschlechtsspezifischen Identität unseres Rüdi kommen, entzieht sich meinem Wissen und kann von mir auch nicht nachvollzogen werden. So lausig wie er würde sich eine Frau doch niemals frisieren und ein weibliches Wesen würde den Freitod solcher Kleidung vorziehen. Ich musste lange überlegen, wie du darauf kommst, dass wir unter Frauenmangel leiden, und habe nur eine mögliche Lösung gefunden: Du guckst dir nur die Bilder an, liest aber nicht die Texte. Sonst wäre dir aufgefallen, dass in unserem Impressum relativ viele Frauen erwähnt werden, die maßgeblich am Entstehen der PC Games beteiligt sind. Rechnet man noch die Groupies von Herrn Weidhase dazu, wird einem sehr schnell klar, warum sich in unseren Büros drei Damentoiletten, vier Schminkräume und eine einzige Herrentoilette befinden. Bei deinen Worten „männliche Übermacht" habe ich zudem deutliches Gelächter (glockenhell) aus dem Layout und dem Lektorat gehört.

Tuffig

Hallo Rainer,

ich kaufe mir nun seit einem Jahr die PC Games, um mich immer zu informieren, ob neue Spiele da sind. Zu einer Games jedoch habe ich eine Frage: Was heißt zum Teufel „tuffig"? Ihr schreibt das Wort in dem Test zu dem Computerspiel ***Monster Ville****. Meine Eltern wissen auch nicht, was „tuffig" bedeutet, und das Wörterbuch anscheinend auch nicht – und das Fremdwörterbuch auch nicht.*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: VINCENT GRAHL

„Tuffig" ist ein Synonym für niedlich, nett. Der Sprachschatz unserer Redakteure wurde von Kollegin Maueröder um dieses Wort bereichert, so wie sie auch das Wort „Wuselfaktor" bei uns einführte. Du siehst also, dass Frauen bei uns nicht nur mitarbeiten, sondern auch stilbildend einbezogen sind.

Musikgeschmack

Hallo Rainer,

als ich neulich im Internet war, schaute ich mir dein Profil an und sah, dass du Marilyn-Manson-Fan bist. Als ich dann jedoch gelesen habe, dass du aus Bayern kommst, hab ich mich gewundert, denn aus Erfahrung weiß ich, dass die Bayern zum größten Teil christlich sind und ein Bayer würde nicht Marilyn Manson hören, oder? Also muss eine Aussage falsch sein. Sollte sich eine von meinen Aussagen bayernfeindlich anhören, so möchte ich sagen, dass es nicht bös gemeint ist.

VIELE GRÜSSE: METZIG

Der Bayer an sich hat einen breit gefächerten Musikgeschmack, der auch sehr stark vom Alter geprägt wird. Somit unterscheidet er sich nicht von anderen Lebensformen, wie zum Beispiel den Hessen. Musik wird keineswegs als religiöse Pflichtübung praktiziert, sondern wir hören in Bayern Musik meist nur aus den gleichen Gründen, wie es zum Beispiel auch ein Hesse tun würde. Immer? Nein, nicht immer. Bisweilen driftet unsere Musik in dunkle Abgründe ab und bei folkloristischen Veranstaltungen wird geblasen (auf Trompeten natürlich), bis der Gamsbart wackelt. Auf völkerkundlichen Massenveranstaltungen wie dem Oktoberfest macht der Bayer an sich auch nicht die Musik, die er hören möchte, sondern die Musik, die von Touristen erwartet wird. Darin unterscheidet sich der Bayer ganz drastisch von zum Beispiel einem Hessen, der so etwas wie Tourismus ja gar nicht kennt, obwohl es angeblich schon Leute gegeben haben soll, die jemanden kannten, dessen Bruder dort schon einen Touristen fast gesehen haben soll!

CD

Moin,

als ich heute Abend nach Hause kam, erwartete mich die neue PC Games. Nachdem ich meinen Freudentanz so weit beendet hatte, dass ich sie aufschlagen und lesen konnte, fiel mir etwas auf, was ich dir einfach nicht glauben kann, obwohl ich dir sonst doch alles glaube:

„... wie alle anderen Gegenstände, die nicht mit der Bezeichnung ‚CD' ausgeliefert werden."

Denn aus dieser Aussage lässt sich schließen, dass sowohl bestimmte Seifen-Produkte als auch Gegenstände, die mit dem Entstehungsdatum 400 v. Chr. gekennzeichnet sind, mit einem handelsüblichen CD-ROM-Laufwerk gelesen werden können. Nun bin ich der festen Überzeugung, dass solche Produkte nur mit speziellen CD-Laufwerken gelesen werden können. Sollte ich mich in dieser Beziehung irren, was nun wirklich nie vorkommt, schicke mir doch bitte Beweisfotos zu.

MUMMU

Was hattest du denn in deinem Frühstücksei? Bei dem Seifenprodukt „CD" handelt es sich um einen Eigennamen, nicht um eine Produktbezeichnung – genauso wenig wie bei den historisch fragwürdigen Gegenständen. Die Bezeichnung CD steht für „Compact Disc" – und das, was sich mit diesem Namen verbindet, ist a) genau definiert und b) immer in einem CD-ROM lesbar, obwohl ich mir bei dem historischen Zeug nicht so ganz sicher bin. Es gibt Leser, denen könnte ich Wasser mit der Aufschrift „unbrennbar" verkaufen und sie würden es trotzdem zum Kokeln bringen, nur damit sie etwas zum Kritisieren haben. Ist es möglich, dass du so einen kennst?

BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH!



Jetzt für **nur € 2** am Kiosk *blond* magazine

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschaften und Pokale in sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Computergegner blöd. Macht derzeit außerdem die Online-Welten von **Dark Age of Camelot** unsicher.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **GTA 3** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS


Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich, Rene Weinberg
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002
253.001 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 182).



Platz 1
Water Joe (Gondwana Trade)

Hellmuth Schultz, Director Europa bei Gondwana Trade

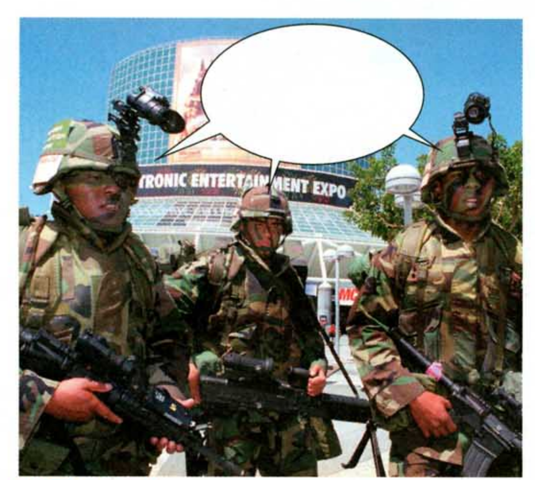
Wir bewegen uns nun schon seit einigen Jahren mit verschiedenartigen Sponsorings und Aktionen im E-Sport-Bereich. Wir freuen uns darüber, dass auch unsere Motive bei PC-Gamern so gut ankommen. Im 21. Jahrhundert, dem Zeitalter der Information, versuchen wir, zum Nachdenken anzuregen. E-Sport wird sich im Unterhaltungsbereich genauso durchsetzen wie Water Joe bei den koffeinhaltigen Erfrischungsgetränken. Um „sauber drauf" zu kommen, braucht man keinen Zucker, keine Farbstoffe und Aromen. Water Joe ist einfach die gesunde Alternative für Kaffee-, Cola- und Energy-Getränke. Die PC Games ist für uns einer der Schlüsseltitel im E-Sport und wird natürlich auch in weiteren Schaltungen von uns berücksichtigt werden.

Platz 2
Neverwinter Nights (Infogrames)

Platz 3
Age of Wonders 2 (Take 2)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



IN THE ARMY NOW Auf der E3 stellte die US Army ihr eigens entwickeltes Werbespiel vor, das auf der Unreal-Engine basiert.

Redakteur Rüdiger Steidle hat uns etwas verschwiegen: In Wirklichkeit führt er ein Doppelleben. Woher wir das wissen? Markus Latk hat's uns verraten. Er ist zugleich der Gewinner des Spielekartons, den wir in diesem Monat für den Einsender des lustigsten Spruchs mit aktuellen Top-PC-Spielen gefüllt haben. Auch in diesem Monat gibt es gleich mehrere Möglichkeiten, sich an unserem Gewinnspiel zu beteiligen.

Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. Juli 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DOPPELLEBEN R. Steidle (von PC Games) & D. Dumont (vom Port-Royale-Team)

COUNTDOWN
10 JAHRE PC GAMES
NOCH ZWEI AUSGABEN BIS ZUM JUBILÄUMSHEFT!

Am 7. August erscheint die PC Games 9/2002

Mafia

Allein gegen die Mafia: Das Pflaster von Lost Haven ist nicht minder heiß als die Straßen von Liberty City. Wer sich in Portland und Staunton Island bewährt hat, ist reif für diese riesige Stadt im Look der Zwanzigerjahre. Noch besser als **GTA 3**?

Spellforce

Die **Siedler**-Erfinder lüften den Schleier: Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen eines Spieleprojekts gigantischen Ausmaßes – Helden, Siedlungen, Charakterwerte und fiese Kreaturen verschmelzen zu einem Strategie-Rollenspiel-Epos.

Unreal Tournament 2003

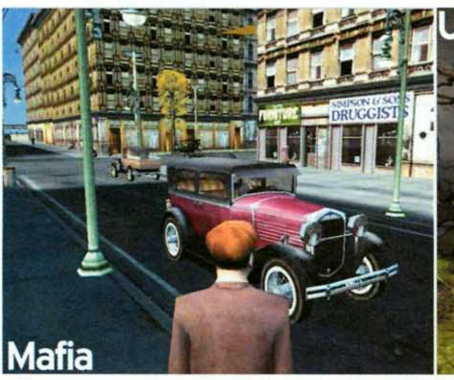
Die Grashalme sehen so echt aus, dass man sie am liebsten abreißen und darauf pfeifen möchte. Und mancher Abgrund verleitet dazu, die prächtige Aussicht zu genießen. Tun Sie's nicht! Denn Ihre Gegner sind clevere Bots oder niederträchtige Mitspieler – bewaffnet bis an die Zähne. Mit Flak-Cannon. Mit Shock-Rifles. Mit Plasma-Guns. **UT 2003** ist das Spiel, das seit Monaten den Puls aller Shooter-Fans beschleunigt. Wir durften bereits Probe fraggen – jetzt wird's ernst, denn jetzt geht's um Spielspaß-Punkte und Awards. Das Redaktionsnetzwerk ist bereits für die heißesten Multiplayer-Schlachten des Jahres vorbereitet. Freuen Sie sich auf ein Mega-Komplettpaket, das Ihnen so kaum jemand sonst bieten dürfte: einen umfangreichen Test mit Erklärungen aller Waffen und Modi, einen „Interaktiven Test" und Profi-Tipps von erfahrenen Clan-Spielern. Als Zugabe packen wir die offizielle, spielbare Demo-Version auf Heft-CD und -DVD.

DTM Race Driver

Von den **Colin McRae**-Machern: Verpackt in eine Story voller Action und Dramatik, erleben Sie hier die Höhen und Tiefen eines Nachwuchsrennfahrers. Im Test steht, ob sich der Aufwand (erscheint nur als DVD-Version) gelohnt hat.

Tipps & Tricks

Warcraft 3? **Neverwinter Nights**? **Industriegigant 2**? Mit den Komplettlösungen, Übersichtskarten, Cheats und Tricks aus PC Games schaffen Sie selbst kniffligste Stellen Ihres Lieblingsspiels. Und falls ausnahmsweise nicht: Einfach an hilfe@pcgames.de schreiben!







Was macht eigentlich ... Blue Byte?

Antwort: Probe-Siedeln. Mit Prototypen testet das Blue-Byte-Team **die neue 3D-Heimat der Siedler.**

DER GRAFIKER Thorsten Mutschalle entwirft den Look der neuen Siedler.

DER CHEF Benedikt Grindel trägt die Verantwortung für Siedler 5.

Mülheim an der Ruhr, Eppinghofer Straße 150 – noch heute Sitz der bekanntesten deutschen Computerspiele-Marke. Vor 14 Jahren gegründet, ist Blue Byte in fast jedem gut sortierten Spiele-Haushalt vertreten. **Die Siedler 1** (1994), **2** (1996) und **3** (1998) lassen halb Deutschland an der Maus kleben. Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler expandiert – on- wie offline: Er eröffnet Filialen in den USA und Großbritannien und treibt tollkühne Internet-Seifenblasen wie **Battle Isle: Dark Space** und **Shadowpact** voran. Dann die Reißleine: Im Februar 2001 verkauft Hertzler seine Firma an den französischen Spiele-Riesen Ubi Soft (**Rayman 3**, **Battle Realms**) und siedelt in die USA. **Die Siedler 4** wird im Frühjahr 2001 veröffentlicht – und wäre wohl besser im Sommer oder Herbst erschienen, ausgewogener und mit weniger Bugs. Zwei gelungene Add-ons signalisieren die Trendwende: Ubi Soft hat die langjährige Talentschmiede – ein Großteil der deutschen Entwickler-Szene hat ihre Wurzeln in Mülheim – personell komplett neu aufgestellt; derzeit arbeitet eine 34-köpfige Belegschaft an der **Siedler**-Fortsetzung. PC Games sprach mit Studioleiter Benedikt Grindel und Blue-Byte-Urgestein Thorsten Mutschall, dem heutigen Chefgrafiker.

PC Games: Ihr arbeitet seit vielen Monaten intensiv an der nächsten **Siedler**-Generation. Seid ihr nach wie vor in der Konzeptionsphase oder schon bei der konkreten Umsetzung?

Grindel: „Wir arbeiten derzeit noch am Design und der Basistechnologie."

Mutschall: „In der Grafik werden im Moment die neuen Charaktere entwickelt."

PC Games: Wie sieht der Zeitplan für **Siedler 5** aus?

Grindel: „Unser größtes Ziel ist es, Top-Qualität und erstklassiges Gameplay zu liefern. Im Moment ist es noch zu früh, einen Release-Termin zu nennen."

PC Games: Was hat euch dazu bewogen, ein „3D-**Siedler**" zu produzieren, anstatt den 2D-Gefilden treu zu bleiben?

Mutschall: „Wir wollen mehr Interaktion mit der **Siedler**-Welt ermöglichen, da bietet 3D einfach viel mehr Möglichkeiten. Mit den neuesten Technologien erzeugen wir auch in 3D den gewohnten Detailreichtum und die typische Atmosphäre."

PC Games: Bedeutet das angekündigte „innovative Spielprinzip" eine Abkehr vom klassischen „Siedeln"?

Grindel: „Eher im Gegenteil: Wir werden uns auf den Kern der **Siedler** konzentrieren, und da steht das klassische Siedeln ganz oben."

PC Games: Cultures 2 ist zuletzt auf ausgesprochen dünnes Interesse gestoßen. Was läuft schief im Aufbau-Genre? Was sind die größten Herausforderungen, um die Fans für ein fünftes **Siedler**-Spiel zu begeistern?

Mutschall: „**Siedler 4** hat sich bis jetzt über 300.000 Mal verkauft und ist weiterhin in den Charts. Wir haben es jetzt in 17 Sprachen auf den Markt gebracht. Das Aufbau-Genre ist also nicht tot. **Cultures 2** ist kein schlechtes Spiel. Aber hat jemand wirklich darauf gewartet?"

PC Games: Ihr investiert auffallend viel Zeit und Geld in den Aufbau und die Pflege der Community im Blue Byte Game Channel (vergleichbar Blizzards Battle.Net). Ist das bei einem Spiel wie **Siedler 4** überhaupt nötig? Wird dies bei **Siedler 5** so bleiben?

Grindel: „Das sind unsere treuesten Fans und unsere größten Kritiker, außerdem die Meinungsführer für viele potenzielle Kunden. Wir werden unsere Community weiter pflegen und ausbauen."

PC Games: Von vielen Lesern angefragt: Wird es eine Fortsetzung der **Battle Isle**-Saga geben?

Grindel: „Auch wir bekommen dazu regelmäßig Anfragen. Im Moment können wir dazu leider nichts sagen."

PC Games: Rückblickend: Was hättet ihr aus heutiger Sicht bei **Siedler 4** anders gemacht?

Mutschall: „Wir hätten die neuen Features noch mehr betonen müssen. Auf jeden Fall gab es in der Release-Version zu viele Bugs, so würden wir das Produkt heute nicht mehr auf den Markt bringen."

PC Games: Was ist aus dem Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler geworden?

Mutschall: „Thomas Hertzler lebt in Amerika – hier bei Blue Byte hören wir nicht viel von ihm."



UMSTRITTEN Mit Siedler 4 macht die Serie einen gehörigen Satz Richtung Echtzeit-Strategie.

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de).** Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.











- Grafisch beeindruckende Charaktere und Szenarien entführen Sie in ein Dark-Fantasy Epos mit mehr als 150 Stunden Spielspaß
- Mehr als 200 Einheiten und über 100 animierte Zaubersprüche
- 20 Einzelspielermissionen sowie ein Editor zur Erstellung eigener Maps und Kampagnen











Distributed by



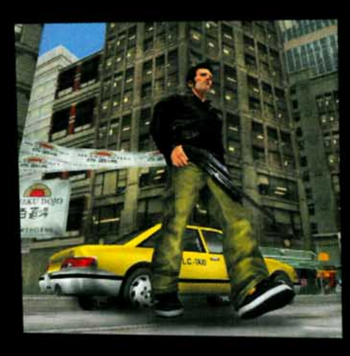

Disciples 2 © 2001-2002 Strategy First Inc / The Arxel Guild • All rights reserved.

Demo, Videos, Screenshots und Wallpapers unter: http://disciples2.arxeltribe.com

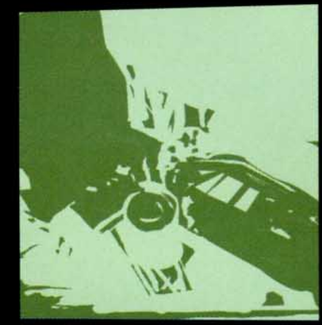


WWW.GTA3.DE



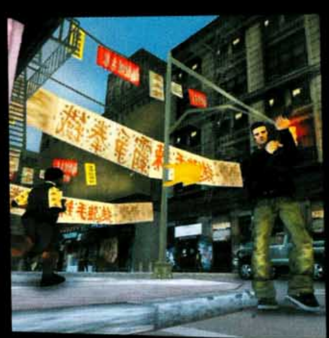












DAS ERFOLGREICHSTE PLAYSTATION®2-SPIEL ALLER ZEITEN.

JETZT AUCH FÜR PC.






LÖSUNGSBUCH
IM HANDEL

PlayStation 2



© 2002 ROCKSTAR GAMES, INC. PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES. GTA III, GRAND THEFT AUTO III UND ROCKSTAR GAMES SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE. PLAYSTATION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.